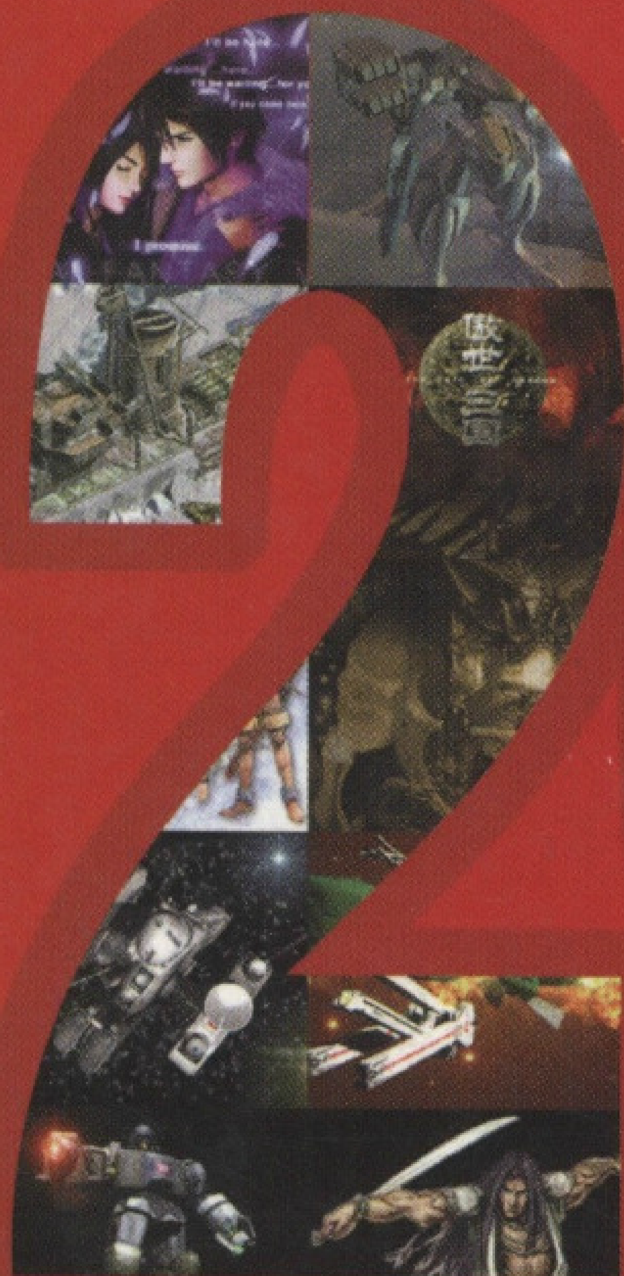
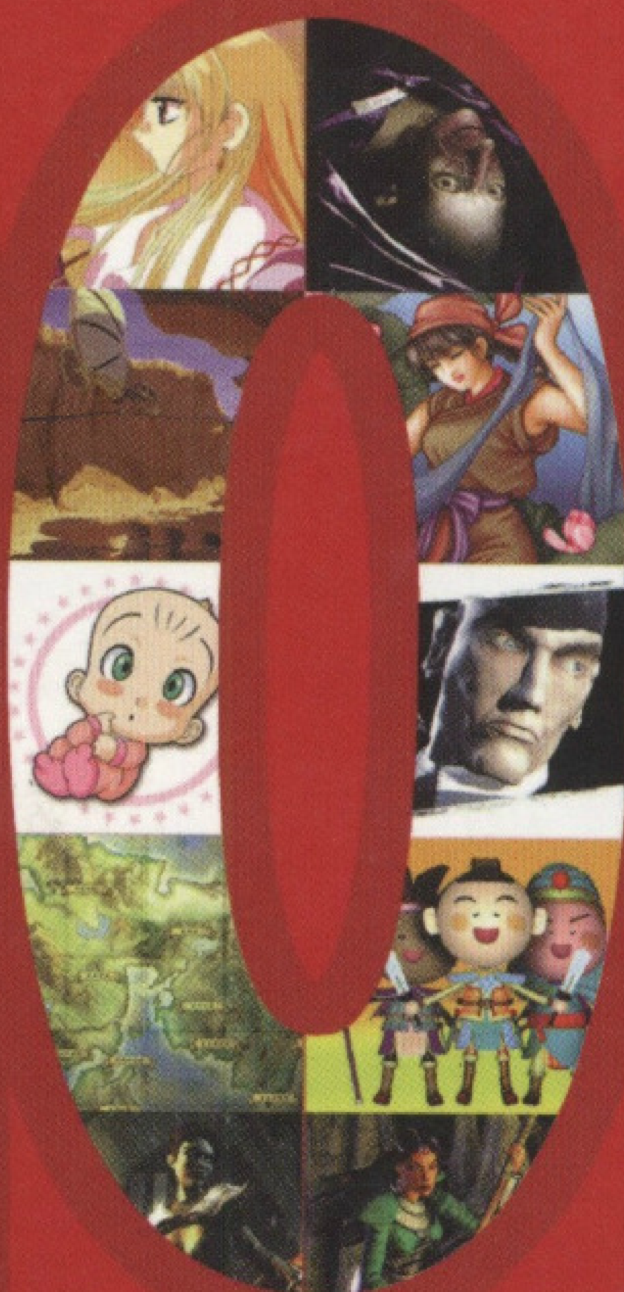
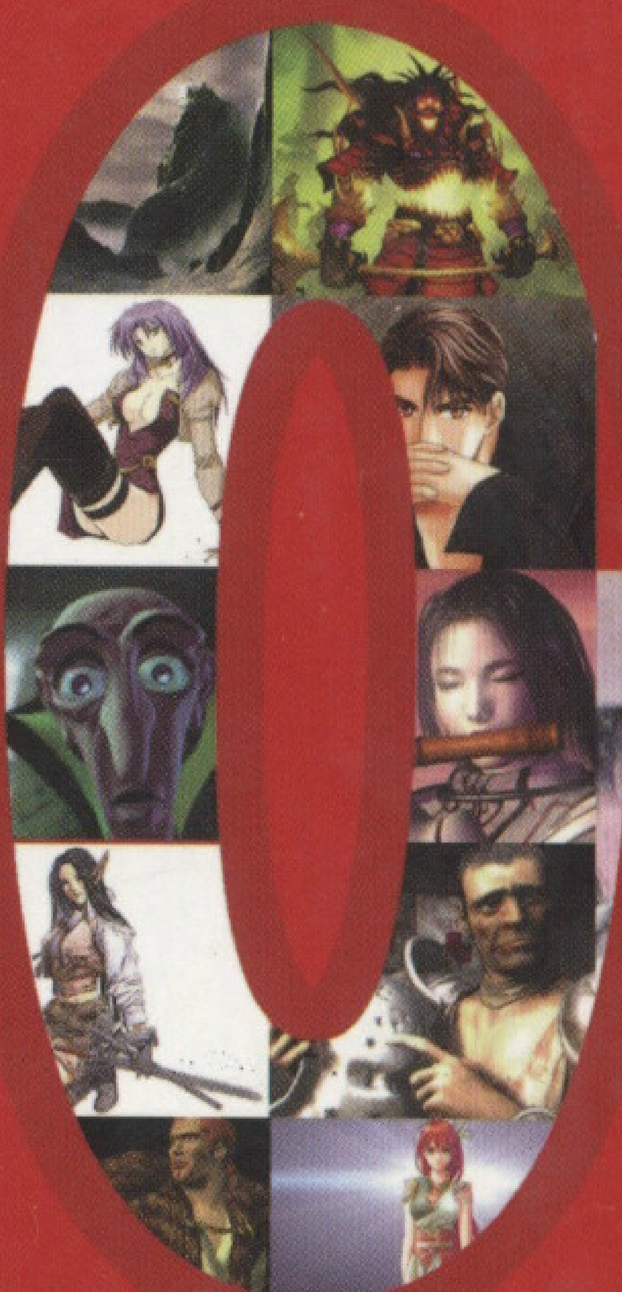
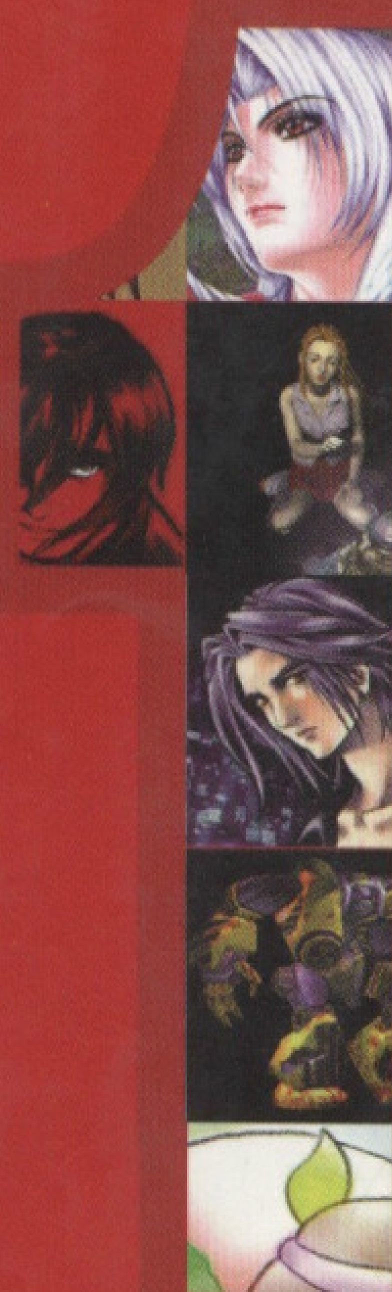
电脑应用和娱乐的第一选择 总第114期

# 大众软件

2002 01

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM 半月刊

# 2001 中国电脑游戏产业报告

实用软件




## Windows XP 游戏性能测试

微软的新一代操作系统Windows XP已经发布了，那么它对于各种新老游戏的支持究竟如何呢？你会不会再次陷入Windows 2000的僵梦之中？蒸汽动力测评组为我们带来的这篇文章应该能解答大家的疑问。

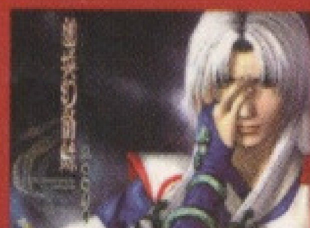
硬件评析




## 今天你P4了没有？

本刊2001年第21期发表的奔腾4主板横向评测文章引起了读者的极大兴趣，而晶合实验室制作的这篇补充说明文章一定会为大家的装机"运动"提供更为强大有力的支持。

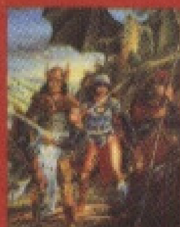
攻城略地



## 幽城幻剑录

继《天地劫——神魔至尊传》后，汉堂再次推出了其称之为超级大作的"天地劫"系列《幽城幻剑录》，这一举动似乎早在前作发行之后就已经开始了。对于玩家们来说，今天所要做的只是感觉阳光下的经典是否依旧灿烂。

龙门茶社



## 游侠之心——中西方游戏中游侠历史纵横谈

游侠——正义与忠诚，神秘与浪漫，仿佛我们梦想般的童年，距离那么遥远，又是那么真实。他们究竟是怎样的一群人？他们信仰着怎样的理念？让我们试着潜入历史与典籍之中，一窥游侠们的世界。

## 7款新游戏前瞻报道

英雄萨姆——再次遭遇、生化危机——枪下游魂、三国群英传Ⅲ、战神长啸Ⅱ、暗黑猎手、秋之回忆、霸业


ISSN 1007-0060




■ 2001年11月14日 13:53分 《大众游戏》编辑部一名编辑的办公桌 图片来源：大众游戏




# 第一人称射击类游戏中里程碑式的超高人气大作
# 连续近20周高居尖端100排行榜前3位！

C/NET：年度多人连线游戏排行首位
Gamespot.com：年度动作游戏代表力作
IGN.com：一套接近完美的游戏



# UNREAL TOURNAMENT
# 虚幻竞技场

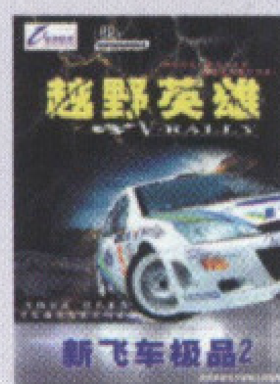
不需要3D加速卡，也能顺畅执行60个全新3D

**48元**
12月20日
上市





热卖游戏



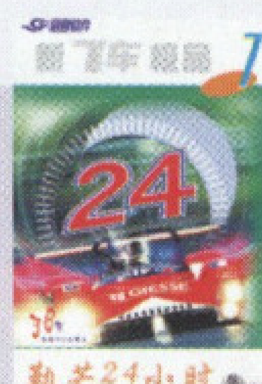
新飞车极品2 —越野英雄



实话实说 珍藏版



航空特技团



新飞车极品1 —勒芒24小时


天使追杀令 送《轰击美国》2CD



珍珠港 送《偷袭珍珠港》3CD



拯救大兵


轰炸德意



**北京冠君荣业科技有限公司**
BEIJING GUANJUNRONGYE TECHNOLOGY CO., LTD.
http://www.chinawell.com
北京市海淀区中关村南大街1号北院乙12号楼
邮编：100086 电话：01082659886
电子邮箱：Service@chinawell.co

Ubi Soft 育碧软件 SHANDA NETWORKING 盛大网络 WeMade ACTOZ

AMD 美国AMD远东有限公司鼎力赞助

# 《传奇》上市一月，平均在线人数已超五万人！

傳奇




火爆热卖中

客户端： 29元

免费赠送两周游戏时间

附赠"菜鸟攻略"让您轻松缔造新传奇




《传奇》官方攻略本，玩家必备




传奇秒卡

35元(120小时

可按包月卡形式充值

★ 排名韩国大型多人在线游戏第一的超人气巨作

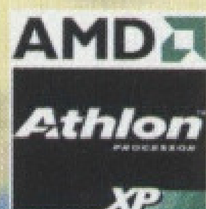
★ 真正公平的游戏环境，外挂和加速器的坟墓

★ 不断的更新和升级，后续开发计划已经排到200

★ 公平灵活的计费方式，率先采用按秒计费让您玩得简简单单，算得清

★ 专业网络游戏管理公司"盛大网络"提供全天候咨询、管理、服

游戏中文官方网站：www.mir2.com.




AMD伴您畅游传奇神秘世界！

AMD、AMD标志、AMD箭头标志、AMD Athlon和其混合使用均为Advanced Micro Devices, Inc在美国及其他司法管辖区的




## 捍卫雄鹰IL2战机 48元

再现二战空中英豪 经典模拟所向披靡

大量二战经典战机逼真模拟

优秀的视觉表现再现激烈空战

多样化的任务体系乐趣更多

操作较为简单新手老手皆可上手





主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 袁聿纲

编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾
田震 李广才 任然 李建军
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 李广才
电　　话 86-10-88118588-1200
传　　真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广 告 部 李诚（主任）
李怀颖 苏靖 蔡蕊 霍虹
电　　话 86-10-88118588-8000
传　　真 86-10-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 86-10-88135613
传　　真 86-10-88135614

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　　话 86-10-88118588-6000
平面设计 宫健 林静 黄莺
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局

邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电　　话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年01月01日
零 售 价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元






## 新闻速递
17 信息速递
20 产品快报

## 新品初评
22 VIA P4XB主板
23 启亨GeForce2 Ti显卡
24 爱国者刻龙24×刻录机
25 金山毒霸2002
26 豪杰立体影院2002
27 写作之星5.0版

## 专栏评述
**28 2001年IT业大事典**


有些人会因为思考宇宙中是否存在外星人的问题而彻夜不眠，你呢？也许你不会。但是某一天，当你忽然看到“外星人来了”、“六条腿的人”、“对他们而言，这也许只是一小步，但对人类而言却向前飞跃了5000年”这样的新闻标题时，你一定会停下来，仔细的看所有你需要了解的信息。而后，那个夜晚你会同许多人一样躺在床上，看着窗外，辗转难眠。这就是要闻，它与新闻相似，因为发生前你不知道它是否会发生，也不知它何时会发生；它又与一般新闻不同，因为发生后它会缠绕你的思维很久，甚至还有可能影响到你的一生。


## 实用软件
36 小企鹅大变化
**39 Windows XP游戏性能测试**
43 软件新天地
46 极速办公新概念


值得一提的是，我们测试所采用的游戏都已经正式发行了相当一段时间，这些游戏并没有针对XP操作系统进行优化，所以我们还无法预测未来的变化。但如果XP操作系统如微软公司所预期的那样非常成功，那么今后发行的软件就非常有可能利用操作系统内核的改变进行一定优化，这样也许今后发布的游戏在XP操作系统上的性能就会比Windows Me有比较大的提升。


## 硬件评析
52 新一代高速接口规范：USB 2.0 向我们走来
**58 今天你P4了没有？**
63 晶合实验室本月酷机推荐
65 攒机周边动态


进入2001年11月中旬以后，P4——尤其是478针P4处理器出现了供应紧张的情况，使得市场上的P4价格上扬。不过依据Intel公司特向台湾地区的PC厂商作出的承诺，这样的情况将在2002年的第一季度得到缓解。Intel似乎对P4信心满满，P4在市场上的确也在呼风唤雨。尽管有来自AMD方面的压力，从Intel撤掉Tualatin核心P III的举动看，用户似乎不用对Intel的应对表示担心。


## 网络时代
**67 网络“隐形”——堵住Windows系统后门“NBT”**
72 “降妖伏魔”谁更强


通过以上介绍，不难了解到只要关闭137~139端口，或者说停止使用NBT，就能达到“隐形”的目的。或者，用户也可以安装个人防火墙，如ZoneAlarm，压制那些危险的端口。但安装个人防火墙并没有根本解决问题，NBT依然是启用的，当防火墙失效时，137~139端口就会再次暴露……


## 应用心得
75 Windows XP基本技巧定制篇
77 Windows XP基本技巧修改篇
79 在Windows XP中安装五笔字型输入法
80 得到98王码输入法三法
81 邮件收发失败的原因及对策
82 轻松打造属于自己的WAP手机网页

## 问题交流 83

## 读编往来
87 路过的“大内总管”们

## 游戏剧场
88 我的三国游戏——《兵法之三国争战史》（一）

90 大众软件2001年下半年文章总目
95 大众软件CD——《大众游戏》2002年第一期内容简介







| | |
|---|---|
| 网　址 | www.popsoft.com.cn |
| 业务联系 | editor@popsoft.com.cn |
| 应用投稿 | tools@popsoft.com.cn |
| 娱乐投稿 | games@popsoft.com.cn |
| 新闻投稿 | news@popsoft.com.cn |
| 读者来信 | reader@popsoft.com.cn |
| 广告联系 | adv@popsoft.com.cn |
| 网管联系 | webmaster@popsoft.com.cn |
| 发行联系 | issue@popsoft.com.cn |
| 邮发中心 | jhyf@popsoft.com.cn |

# 编辑部报告

新年的第一期杂志，依照老祖宗的常理应该是说一些热热闹闹、冠冕堂皇的喜庆话儿图个吉利，毕竟谁都不愿意开门就被泼上一脑门子脏水不是？可是很遗憾，在全彩改版后的第一期杂志的这块地场儿，我却没法儿娱乐您了——因为我实在很郁闷。

事情还要从我们在2001年第23期杂志上策划的“芝麻，开！——国内4家门户网站横向对比评测”这篇文章说起。
作这篇文章的本意是想在国内互联网的发展日渐萧条的时候，考察一下门户网站的现状和服务模式，并为网络的规范化发展提供一些帮助。只是没想到它居然“有幸”被新浪网这位大爷看上，并把其中的一些文字引用在了自己新闻中心的要闻栏里，于是这个行为便在新浪网论坛上引起了一阵骚动。近来很多人批评我在这个版面存在着越来越严重的偷懒怠工行为，可是这些帖子我还是不得不引用在下面，因为——

欢迎来到2002年

## 他们说得确实很精辟！

网友 icer_xkx 于 2001-12-01 01:27:04 发表评论
大家对新浪得第一并没有什么疑义，只是对新浪需要借助大众软件这种庸俗刊物来证明这点表示不解。基本没有人对评选的方法表示有疑问，根本就没人对此敢兴趣。让大众软件来说新浪第一或者说新浪倒数第一，一样都是没什么说服力的。

网友 g_j_s 于 2001-11-30 21:01:16 发表评论
98年我有次做火车,买了一次大众软件,当时是3块多一本??,
结果在火车上我对那3块钱心痛不已.
以后即使是免费的大众软件,我都不翻,免的恶心.
现在新浪怎么还以这种垃圾杂志的评奖沾沾自喜??

网友 悲伤的猪丽叶 于 2001-11-30 20:53:29 发表评论
让我举几个比大众软件好的：
论PC游戏不如家用电脑与游戏机
论TV游戏不如电子游戏软件
论电脑科普不如电脑爱好者
论进阶知识不如微型计算机
论专业知识不如电子与电脑。
总之最烂啦。成天抖搂他们编辑部那点破事。
叫大众垃圾好啦。

来自 61.144.136.* 的网友 于 2001-11-30 14:47:02 发表评论
大众软件就是那个“仙剑奇侠”排名恒古未变的杂志，恶心，我都好久没买了，在报摊上翻翻就可以扔了。

网友 icer_xkx 于 2001-11-30 12:22:09 发表评论
红花虽好，可是也不能让败叶来扶啊。

来自 192.168.60.* 的网友 于 2001-11-30 12:20:59 发表评论
很抱歉，大众软件没有公信力，这样的奖不评也罢

来自 210.12.3.* 的网友 于 2001-11-30 11:26:06 发表评论
大众软件？？烂点吧！新浪怎么能？~~~~~~

网友 wuhuar 于 2001-11-30 11:13:08 发表评论
新浪啊，为你可悲，你在网友心目中的份量，怎么能通过《大众软件》这等不入流刊物来表现呢，你令我们太失望了。！！！赶快撤下这条头条吧！！！

网友 悲伤的猪丽叶 于 2001-11-30 10:05:20 发表评论
新浪很好啦。
但是不要用大众软件那种垃圾来装点门面。
大众软件是国内最没素质的刊物。

网友 oldportman 于 2001-11-30 09:08:26 发表评论
我从大众软件100期开始不买了因为我发现大众软件的编辑们有点小人得志的味道了，我花钱买杂志是为了得到有用的信息不是看他们花一二个版面在上面胡说八道以及一大堆象梦呓似的攻略。

来自 61.170.139.* 的网友 于 2001-11-30 09:05:01 发表评论
呵呵，新浪到不错，大众软件就是烂了点。

呵呵，新浪网友们的发言果然是辛辣无比，小刀剜心戳得我浑身是血，难怪看完以后我的第一反应是想找块板砖随手拍到随便什么人的脑袋上。不过当我把那块曾经沾染过很多名人血迹的宝砖轻轻放回到门背后的时候，忽然想真切地问问自己:《大众软件》是不是……真的……很……烂呢?

有些记忆对于拥有它的这个人来说，就意味着永久。假如有一天我们竟然真的实现了自己的梦想，我想我一定会深深地感谢这些率性直言的网友。
不骗你，真的。

walker@popsoft.com.cn
完成于2001年12月11日18时21分

## 专题企划

117 2001年中国电脑游戏产业报告

风风雨雨的中国游戏业又走过了不平静的一年，有的公司垮了，又有的新公司起来了，游戏业也在重复着自然界亘古不变的新陈代谢。从来没有人为中国游戏出过记、立过传，但我们愿意做中国游戏发展的见证人——所以我们倾力制作了这篇专题，或者说是调查。你知道在中国最受欢迎的游戏类型是什么吗？你知道现在中国从事游戏业的人数有多少吗？你知道现在在中国游戏业呼风唤雨的游戏公司是哪几家吗？你知道……我们来告诉你答案……

## 晶合通讯

132 游戏新闻眼
133 晶合时评

## 前线地带

137 秋之回忆/霸业
138 三国群英传III
139 战神长啸II
140 英雄萨姆——再次遭遇
141 生化危机——枪下游魂
142 暗黑猎手
@ 游戏试炼场
143 笑傲江湖II——五岳剑派

## 锋利的盾

148 魔域帝国
150 重返德军总部
152 哈利·波特与魔法石

## 攻城略地

156 幽城幻剑录

记得是在1999年夏天汉堂推出《天地劫——神魔至尊传》，似乎从那一刻便拉开了神与魔的较量，从一个神秘的魔法师少年慢慢展开故事的篇章。而今天，汉堂再次推出了其称之为超级大作的"天地劫"系列《幽城幻剑录》，这一举动似乎早在《神魔至尊传》发行之后就已经开始了。游戏一改前作战棋式的游戏方式，以非常传统的角色扮演的形式来进行游戏，游戏画面和《轩辕剑III》的风格非常相似，而且冒险模式也与之类似……对于玩家们来说，今天所要做的只是感觉阳光下的经典是否依旧灿烂。

166 地球时代（上）
171 超时空英雄传说III——狂神降世

## 龙门茶社

177 游侠之心——中西方游戏中游侠历史纵横谈

游侠——正义与忠诚，神秘与浪漫，仿佛我们梦想般的童年，距离那么遥远，又是那么真实。游侠的故事，与文明的历史一样久远，然而游侠的遗产早已被好莱坞电影和二流奇幻小说所剽窃篡改。他们究竟是怎样的一群人，他们信仰着怎样的理念，在今天，电脑游戏中频频出现的他们又拥有什么样的特质，以至于历经数百年而仍旧吸引着一代代的年轻人呢？让我们试着潜入历史与典籍之中，一窥游侠们的世界。

## 游园惊梦

181 一个游戏者的自白

## 有字天书

183-184 补丁铺

【《重返德军总部》无限修改器v1.5A|《寻秦记》超级存盘修改器|《天地劫——幽城幻剑录》超强4项功能补丁|《以太神魔录》简体中文汉化包|《三国志Ⅷ》100名新武将存档|《摩托英豪III》所有赛车赛道赛事显示器|《文明III》存档修改器Beta v0.30|《搜魂使者II》v1.01 无限生命能量修改器|《魔域帝国》人口上限修改器|《抢滩登陆战2002》4项属性修改器】

185 秘技屋

【深海潜航|杀手代号48|可汗——恶灵的礼物|神话III——苍狼年代|重返德军总部|地球时代|千年战争|大漠英雄传——成吉思汗|幽灵行动|洛克人V】

## 大画戏游

大画戏游 186

## TOPTEN

188 晶合聊天室
190 TOPTEN月报
191 GAME龙虎榜

信息速递

▲本刊记者 司马平安

## ■雅虎创造足球与互联网完美结合

2001年12月1日，雅虎中国举办了一场激动人心的“中国世界杯分组抽签球迷狂欢会”。主办这样的活动是缘于2001年9月，雅虎和国际足联签约，成为国际足联在全球16家官方合作伙伴之一，并且也是国际足联唯一官方网上合作伙伴。由雅虎独家制作的世界杯官方网站（www.fifaworldcup.com)已经正式开通，该网站为全世界球迷提供可以实时、持续地察看世界杯信息的服务（共有6种语言），网站分为四大部分——比赛、娱乐、足球和东道主信息。此外，世界杯官方网站还提供多种服务内容，如官方最新新闻发布、赛事实时结果、精彩图片、录像经典档案等多种内容，当世界杯开始后，还将有网上直播、雅虎体育虚拟社区游戏等服务。在本次狂欢会上，雅虎在中国此项目的负责人郭芒女士向记者表示：“雅虎与国际足联合力制作的世界杯官方网站将成为全球最全面的足球站点，它将为全球球迷提供网上足球的新体验……”



## ■缉毒反黑双雄会

近日，金山公司在广州华美达大厦隆重举行了金山毒霸2002与金山网镖2002新品发布会。金山公司反病毒研究中心负责人陈飞舟在会上提出“中国的电脑用户已经开始面临一个危险的‘后病毒时代’”，并明确指出应对“后病毒时代”的关键是缉毒反黑都要抓，而此次金山公司推出的这两款新品就是针对这两个关键点的。会上，金山公司还对新产品在杀毒与防黑两方面的新特性进行了演示，可以看出，金山毒霸除了在界面上大有改观之外，其杀毒本领也有大幅度增强，而金山网镖除了具有一般防火墙所具有的功能外，还加入了QQ、ICQ等即时通讯工具的安全助手，可以将最新流行的“将死者”病毒拒之门外。

## ■联合配件实验室成立

日前，威盛电子、联想QDI、技嘉科技、赛迪评测联合举行新闻发布会，宣布联合配件实验室正式成立。赛迪评测是中国电子信息产业发展研究院（CCID）下属的专业评测公司，面向消费者、IT企业、行业用户提供软件测试、整机测试、外设测试、配件测试、网络通信、消费电子测试等系列评测服务。该公司在已拥有整机实验室、外设实验室、消费电子实验室、网络通信四大实验室后，又与威盛电子、联想QDI、技嘉科技共建联合配件实验室是为了融合3家著名厂商雄厚的技术与产品优势，为厂商和用户提供更为专业的产品测试报告。

## ■全向与铁通联手

近日，国内著名ADSL设备提供商全向科技公司传出消息：全向凭其雄厚的技术研发实力、强大的品牌优势和优异的售后服务，赢得了广州铁通的信赖，全向科技将向广州铁通提供3000台ADSL Modem，二者携手共同拓展ADSL在国内的应用。

## ■iPod在国内上市

日前，苹果公司在2001年10月推出的MP3随身听iPod终于在国内上市了。这款MP3机机身仅重184克，却内建有5GB超薄硬盘，可容纳1000首CD音质的歌曲。iPod可播放MP3、MP3 VBR、AIFF及WAV格式音乐，同时支持达320kbps的MP3位率。苹果公司表示，为了提供CD音质的表现，iPod配备了60mW高输出功率放大器，可输出20至2GHz的频率，从重低音到清脆的高音都有很好的表现。



## ■美达、威盛组成VIA主板推广联盟

主板及光电产品制造厂商美达科技有限公司（MIDA）与全球三大芯片组制造商之一的威盛电子有限公司（VIA）近日宣布建立在中国市场推广VIA芯片组主板的战略伙伴关系。此次威盛电子选择美达科技作为其在大陆的首家战略伙伴，主要是看中了美达科技在中国大陆市场已经有了比较成熟的品牌形象，而且在主板方面是自主研发、生产及销售经验丰富的企业，而美达科技更是借此次合作一并推出4款采用VIA最新芯片组的主板产品。这4款产品分别为美达P4VAD（VIA P4X266A）、P4VAS+（VIA P4X266）、P4VAM（P4M266）和KT266A（VIA KT266A）主板，为用户提供了针对目前Intel和AMD处理器的全方位DDR内存系统解决方案。



## 环球

**中国：** 王志东新成立的公司最终定名为“点击科技”，主要发展方向为做互联网与软件结合的业务。看来在网络寻求发展仍然是王志东的首选目标。

**美国：** 近日微软公司打算用价值等同于10亿美元的软件与培训作为对民间反垄断案的赔偿方案遭到美国法院拒绝。美法官认为直接捐赠现金更为合理。

**日本：** 近日日本出现了一家互联网麦当劳，每位顾客都可享受一边吃汉堡、一边畅游互联网的乐趣。看来吃饭也要紧跟E时代的潮流。

**欧盟：** 欧盟各国的部长在近期讨论并通过了一项在欧洲范围内禁止垃圾电子邮件、传真和文本消息的计划，但同时制定了在某些情况下可以例外的措施。

**美国：** AMD公司日前成功开发了面向微处理器等高速LSI的栅极长度为15nm的CMOS晶体管，该产品为目前世界上速度最快的CMOS晶体管。

信息速递

## ■永中科技隆重推出中国的Office

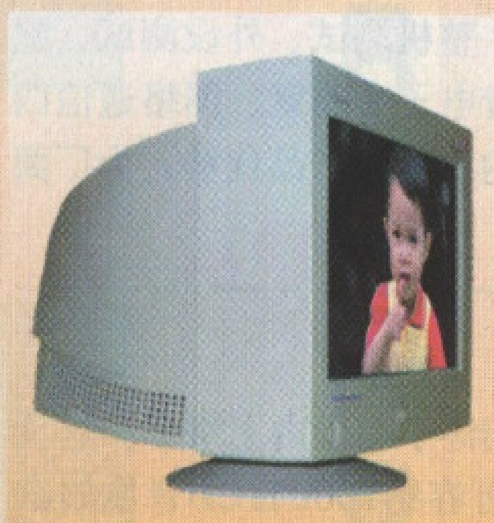
无锡永中科技有限公司的永中Office集成办公软件个人版在北京人民大会堂隆重发布，该集成办公软件个人版是永中科技集成办公软件系统的首个产品，主要面向个人办公应用，具备电子表格、文字处理、简报制作三大应用，并提供多媒体浏览、图片浏览和网页转换功能。永中科技将以上所有功能合成为一个单一的软件，打破了原有办公软件对不同应用提供不同软件的惯例，使计算机办公常用手段变得更为简洁。

## ■网游天下

“网游天下”（www.17173.com）网站是国内的一个新兴的、专门介绍网络游戏的站点。它在网络游戏报道方面能够做到快速、全面、准确，因而日访问量已经突破了400万。这里有现行国内几乎所有可以玩到的，如金庸群侠传Online、石器时代、传奇、龙族、红月、幻灵游侠等游戏专区。游戏专区内容丰富，其中既有官方发布的正式消息，也有无厘头的小道消息。这里还有一个“热门游戏摄影展”，网友可以通过上传自己在游戏中捕捉到的精彩图片来参加这个影展。

## ■微星K7T266 Pro2获奖

据悉，微星公司出品的K7T266 Pro2获得了美国Motherboards.org (http://www.motherboards.org )网站的编辑推荐奖。以下是该网站编辑的评论：“……MSI又一次率先发布了一款面向桌面电脑市场的高性能主板。基于最新发布的VIA KT266A芯片组的KT266 Pro2扩大了其多项附加功能以满足不同用户的需求，即使是骨灰级的电脑玩家也很难对这款做工精致、高超频能力的主板提出任何不满……KT266 Pro2最显著的特点就是其合理的主板布线和大量USB扩展端口，加之其突出的超频功能，使KT266 Pro2成为真正的‘速度之王’……对于大多数用户来说，稳定性才是主板最关键的地方，K7T266 Pro2同样能够令最挑剔的用户满意。即使是处于超频状态，K7T266 Pro2的稳定表现令人惊讶……在同类产品中，K7T266 Pro2将是极具竞争力的一块。”



## ■LET’S GO NESO

台湾新特丽公司在北京举行了主题为“LET’S GO NESO”的特丽珑产品发布会，会上NESO公司展示了其最新款显示器，并宣布长城集团成为NESO大陆市场总代理。NESO公司是一专注于研究、开发、生产特丽珑显示器的专业研发厂商。此次展示的NESO显示器全部采用SONY公司的特丽珑显像管，因此新品融合了SONY、NESO两家公司的科技技术，实现了垂直0点距，从不同的视角看，都能感觉到“完全平面”，图像色泽也清晰逼真。除此之外，NESO特丽珑显示器还采用了独特的数字式智能多频跟踪系统、纠正偏向处理系统、多重散光聚焦系统（MALS）和地磁温度自适应系统等，在自动存储、纠正偏向、聚焦和磁场、温度调节方面具有明显优势。

## ■第7届小熊在线DIY大赛圆满结束

“西部数据杯”第7届小熊在线DIY大赛已于近日落下帷幕。本次大赛展现了众多新颖设计的方案，获奖者在公正的评选下脱颖而出，并获取了丰厚的大奖，而收集这次比赛获奖方案的《DIY精品典藏手册》将在本月初出版。用户只需到“小熊在线”的网站上进行登记即可免费索取此书。另据悉，在1月中旬，“小熊在线”还将在北京、上海、广州、武汉、南京五大城市进行盛大的颁奖典礼，届时关注“小熊在线”的朋友们可以到现场领取此书并收到精美的礼品，同时还可看到DIY高手们进行的现场攒机大赛。

## ■美格推出美格珑、特丽珑市场降价活动

近日，著名高端显示设备制造商美格（MAG）宣布：将最新的美格珑786FT纯平显示器和特丽珑796FD纯平显示器降价促销。786FT17"纯平显示器采用了由美格与日立联合开发的“美格珑”显像管，自今年8月上市以来，786FT便以其优良的显示效果和极高的性价比引起了市场的关注和消费者的欢迎。在此次降价活动中，美格宣布将这款显示器的价格从原来的2299元降到了1999元，而采用特丽珑管制造的796FD，此次价格也降为2299元。

## ■太阳花代言人——李玮锋

深圳太阳花从2001年12月1日起，在全国举行“随太阳花代言人——李玮锋一同征战世界杯”的大型系列活动。活动期间，凡购买任意一款太阳花显卡的用户除了可以直接获得有李玮锋签名的照片一张外，还可以通过填写包装盒内的一张回执卡参加深圳太阳花举办的“随太阳花代言人李玮锋一同征战世界杯”的大型抽

**全国软件零售排行榜（2001年11月）**

| | 应用类 | | 娱乐类 |
|---|---|---|---|
| 1 | 豪杰超级解霸2001XP | 1 | 千年Ⅱ |
| 2 | 瑞星2002 | 2 | 公主的回忆 |
| 3 | KV3000 | 3 | 盟军敢死队Ⅱ |
| 4 | 金山毒霸2001 | 4 | 石器时代2.0 |
| 5 | 金山词霸2002 | 5 | 樱花大战2 |
| 6 | 我形我速纹身酷库 | 6 | 神雕大侠 |
| 7 | 东方快译XP | 7 | 半条命－反恐怖精英 |
| 8 | 东方网页王3 | 8 | 神秘岛3 |
| 9 | Norton2001网络安全特警 | 9 | 樱花浪漫盒 |
| 10 | 平面设计不求人 | 10 | 石器时代 |

| | 综合类 | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 电脑世纪行3 | 6 | 万事无忧 |
| 2 | 洪恩GOGO 学英语全集 | 7 | 我爱背单词2001 |
| 3 | 随心所欲说英语 | 8 | 开机就用＋开机就会 |
| 4 | 树人家庭教育软件新世纪 | 9 | 从零开始学英语 |
| 5 | 开天辟地3 | 10 | 新东方背单词软件 |

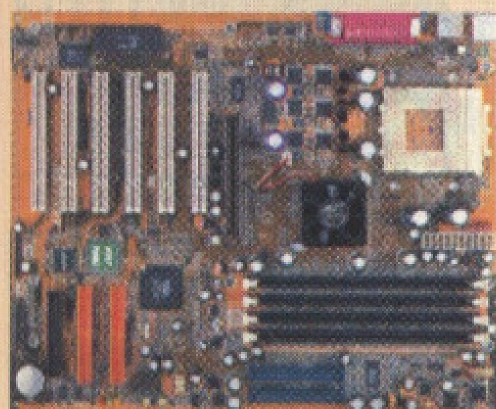
感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。

信息速递

奖活动。抽奖每月举行一次，其中特等奖将由太阳花形象代言人李玮锋亲自抽取，并且将获得由太阳花提供的亲临2002年日韩世界杯现场观看比赛的机会，一等奖将获得由李玮锋签名的足球一个，二、三等奖也将分别获得由太阳花提供的世界杯精美纪念品一份。为配合本次活动的顺利开展，太阳花还将继续在全国部分大型城市举行"太阳花形象代言人李玮锋球迷见面会"的系列活动。这次"李玮锋球迷见面会"巡展活动的第一站暨太阳花镭系列产品的发布活动已经在北京举行，系列活动的第2站将在四川成都举行。

## ■长城显示器发动"冬季攻势"

近日从长城显示器事业部获悉，自即日起至12月31日，长城显示器在全国80个地区发动主题为"长城'视界'，多彩生活"的"冬季攻势"巡展活动，回馈客户对长城显示器产品的支持与厚爱。本次"冬季攻势"主打长城显示器推出的第二代纯平显示器——"情景"纯平显示器N701DF，它是长城原主打纯平显示器N700DF的升级产品，以方便易用和个性化、多用化及人机对话为设计初衷，运用"MCU"程序控制技术，通过电路的重新优化、设计，使性能更加稳定，同时具有情景选择功能，并吸取彩电的"情景"模式设计，方便客户。能够根据用户的使用需求（如看电视、播放VCD/DVD、玩游戏和电脑操作等），选择电视、游戏、电影等几种快捷模式。



## ■买升技KR7A-RAID，中爱立信蓝牙手机

近日，升技电脑和爱立信（中国）有限公司共同举办了"买升技KR7A-RAID，中爱立信蓝牙手机"活动，活动从2001年12月20日开始至2002年2月20日结束。此期间凡购买KR7A-Raid主板的用户都有可能获得爱立信蓝牙手机T39MC和蓝牙耳机套装，大奖的中奖概率为1%。KR7A-Raid主板使用KT266A芯片组，支持ATA133并提供4根DIMM插槽，可搭配热插拔IDE硬盘阵列外接盒。

## ■翰林汇为学校信息技术课提速

国内教育软件公司翰林汇宣布，针对教育部关于在我国有条件的中小学普及信息技术课的发展战略，推出了中国首套基于网络教室平台，集讲授、学习、演练和评测等教学过程于一体的信息技术课教学系统。据翰林汇软件事业部总经理周玮介绍："长期以来，开设信息技术课有两大难点，一是由于课程实践性强，教师不好教也不好考；二是教学在模拟的环境下进行，学用脱节，不利于学生真实技能的掌握。"此次翰林汇推出的信息技术课教学系统围绕教学大纲，选用上百套经典教材，设置100多个按课时设计的任务，提供了一套学生可以演练的真实环境。

## ■爱国者刻龙刻录机骤降300元

近日，爱国者刻龙系列刻录机再次降价，其采用新技术的刻龙24×、16×刻龙刻录机分别从1299元、899元将至999元、799元，其24×刻龙刻录机成为千元以下的采用刻龙第二代SMART-Clone技术的高倍速刻录机。据厂家介绍，本次降价的主要原因是由于刻龙高倍速刻录机全面采用第二代SMART-Clone技术，使刻录的稳定性大大提高，在此基础上为了能够让更多用户感受更高速度、更佳性能及更优性价比的刻录产品，爱国者才选择了价格调整。

## 言论

"对WPS而言，目前最主要的目标不在于技术革新，实现与其它办公处理软件兼容才是我们近期最主要的目的。"

——金山公司总裁雷军

"经历过许多之后，我做事开始不再图大，规模要与企业发展本身相适应。公司早期更需要的不是资金，而是灵活性与独立性。等企业做大后，外来资本会在适当的时候介入进来。"

——王志东

"联想现在已经彻底放弃了Linux。"

——联想高级副总裁刘军

"3年前我说过，Internet就是4个字——重新洗牌，其实今天所有的事情都是在重新洗牌。"

——联和运通公司董事长张树新

"用最简单的方式形容微软.net：就是使整个网络成为使用者的电脑。"

——微软资深行销副总经理申元庆

"SUN大型机提供单一的操作系统，在所有硬件上都使用相同的芯片技术；而IBM的大型机则是提供不同的操作系统和不同的芯片技术，复杂是IBM的特点。"

——SUN微系统公司CEO McNealy

## 数字化IT

**5724兆**：中国互联网络连接带宽调查报告于近期公布，报告指出我国互联网络的国际出口带宽已达到5724兆。

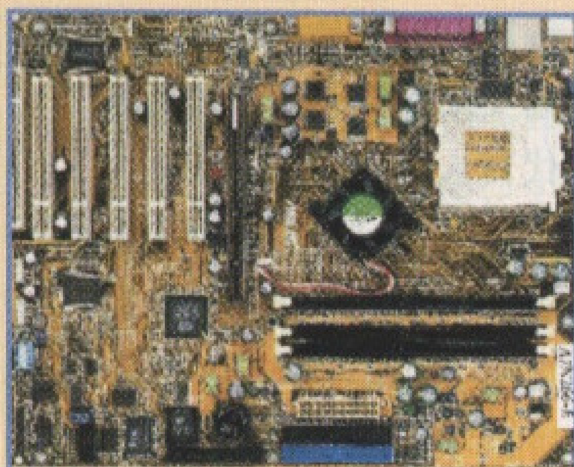
**1**：新的电子邮件病毒Goner（将死者）仅仅用了1天时间，就以其迅速传播的臭名而荣登恶劣病毒榜首。

**9000、7000与2.5万**：可口可乐公司近日向IBM购买了一项技术，该技术使可口可乐公司成为首家可以将全部广告和品牌历史在网上建立档案库的企业。据悉，这一档案库总共有9000份图表、7000份文件以及2.5万个电视广告。

**5540亿**：Dataquest日前公布的一份调查报告称，由于无线通信设备以及互联网服务的增长，预计2001年全球IT服务领域的收入将比去年增长7.2个百分点，达到5540亿美元。

# 产品快报

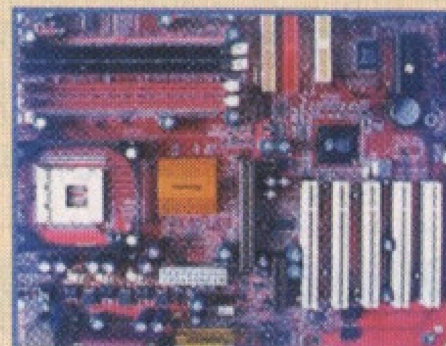
▲本刊记者 司马平安


参考价格：A7N266 1650元
A7N266-E 1850元

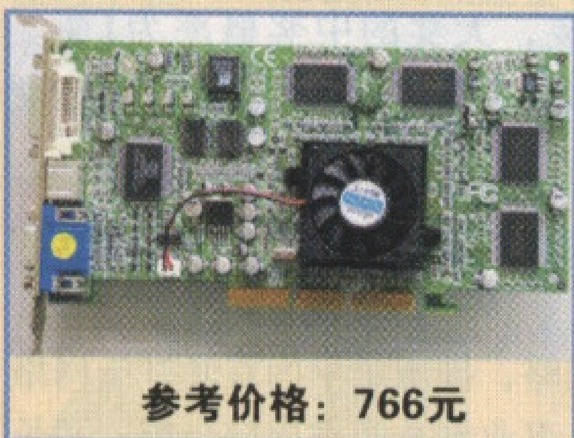
## ■华硕A7N266系列主板与P4B266主板

华硕日前正式发布了其采用nVIDIA nForce芯片组的A7N266系列主板，新品对SocketA接口处理器提供了全面支持。A7N266系列主板首次在没有性能损失的情况下提供了全面的多媒体集成功能，基于nForce芯片组先进的设计，A7N266系列主板提供了动力强劲的GeForce2级别3D显卡、5.1声道音频和网卡的全方位解决方案，具有很高的性价比。目前A7N266系列主板包括带有杜比5.1声道AC-3解码音效功能的华硕A7N266-E主板和板载C-Media公司6声道硬声卡的华硕A7N266主板。另外，华硕还于近日发布了P4B266主板，该主板采用Intel首款支持DDR266/200内存的i845D芯片组，支持Socket478 P4（Willamette/Northwood）处理器1.4～2.4GHz+。另外，此主板还集成有4个USB2.0接口，同时提供了4个USB1.1接口，使USB端口总数达到了8个。

## ■昂达SP4主板问世


参考价格：999元

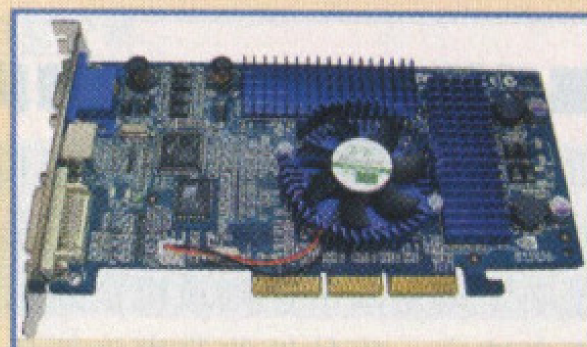
昂达机构近日推出一款基于SiS645芯片组主板——昂达SP4。该主板采用了红色的PCB大板设计，板载5条PCI插槽，采用AGP4×插槽，两条168线的PC100/PC133内存插槽和两条184线的DDR内存插槽，最大能扩容到2GB的DDR内存或PC100/133内存，支持ATA33/66/100标准的双IDE通道，同时这块主板上还集成了声卡和网卡功能，为使用者节省了大量费用。另外，昂达SP4主板还支持最新规格的DDR333内存，DDR333内存可将带宽扩展到2.7GB/s，较之DDR266增加了近30%。


参考价格：766元

## ■镭姬杀手7200

目前专业显卡厂商迪兰恒进倾力推出一款显卡——镭姬杀手7200。镭姬杀手7200应用了目前非常先进的ATI Radeon 7200绘图处理器，在迪兰恒进的设计下，Radeon 7200处理器充分发挥了完整的几何转换、裁剪及光源整合引擎，其色彩处理能力可以达到每秒3千万个像素。因此在处理每个Pixel时，除物体本身影像外，还另外叠上反射层（Specular Map）与光泽层（Gloss Map），藉由此独特的3层影像处理技术，细微呈现物体表面的光影反射及材质特性。镭姬杀手7200还具有硬件DVD加速功能，使硬件得以辅助软件解压缩，可确保DVD译码时使用最少的CPU资源而流畅地播放高画质影片。另外，如果搭配ATI独特的HydraVision多重屏幕输出功能，便可把播放画面延伸到两个屏幕上，且可以同步播放而不掉格。镭姬杀手7200还配备了64MB的Samsung 4纳秒DDR显存，256位的带宽使得镭姬杀手7200更为出色。

## ■优技GeForce3 Ti200


参考价格：1950元

目前，创嘉公司推出的优技GeForce3 Ti200显卡已正式进入渠道，在全国主要城市的各大电子商场均有销售。优技GeForce3 Ti200显卡采用最新一代nVIDIA GeForce 3 Ti200图形处理器，核心频率达到175MHz，比标准GeForce3的核心频率200MHz略低。同时，它采用64MB DDR高速显存，工作频率高达400MHz，继承了传统GeForce3显卡的全部优秀功能，但它的售价只有同标准GeForcre3显卡的60%。此外，优技GeForce3 Ti200显卡还具有以下技术特点：内建增强型nFinite FX特效引擎、可编程顶点着色引擎(Vertex Shader)、像素着色引擎(Pixel Shader)、光速显存结构(Lightspeed Memory Architecture)技术、高分辨率反锯齿(High Resolution Anti Aliasing )功能等。显示卡还带有DVI、S-Video视频输出功能，并且附送了视频线，用户可以轻易实现多种视频输出。



参考价格：1498元

## ■旌宇钛龙200显卡

近日，旌宇"钛"系列的钛龙200显卡隆重上市，新的显卡继续沿用了旌宇公司"3＋1＋3"的服务体系，即3天包退、1年换新和3年保修的完备服务，如果用户在使用过程中出现任何故障，与旌宇公司联络随时都可得到全面而周到的技术支持与服务。


参考价格：299元

## ■美联达喀秋莎"火箭炮"

在喀秋莎"小钢炮"之后，美联达再度推出一款喀秋莎"火箭炮"52×CD-ROM，"火箭炮"机身结构回归了以往的标准设计，和以前的喀秋莎"小钢炮"短颈设计形成了鲜明对比。值得一提的是喀秋莎"火箭炮"52×光驱在原有的基础上加长了机身尺寸，留出足够的散热空间，克服了发热量大的缺点，使读盘性能更为稳定。另外，在购买该款光驱的同时，用户还可获得丰富的应用软件。


参考价格：3200元

## ■KTC液晶显示器

目前，KTC又推出了一款液晶显示器新品——5002L TFT LCD。这款最新的LCD最大厚度6cm，净重4.1kg。它采用TFT LCD屏，点距为0.297，水平视角达到120度。带宽高达80MHz，最大分辨率则可达到1024×768@75Hz。另外，5002L TFT OSD采用4键控制，界面清晰简洁，易于操作。值得一提的是，KTC这款液晶显示器采用了内置电源，这就使消费者不用再为不知如何放置笨重的电源而伤脑筋了，同时，由于电源采用内设计隔离式布局方案，最大功耗仅35W，这就避免了由于电源内置可能会产生的机器升温现象。

产品快报

## ■Aopen CRW2440

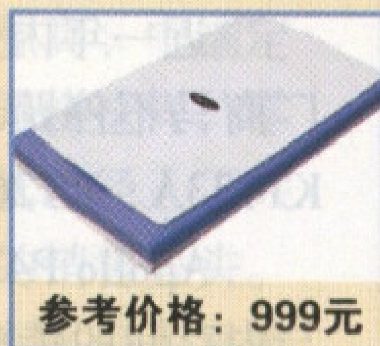
Aopen最新出品一款CRW2440刻录机，它拥有全新的24×写入、10×擦写及40×读取能力，采用IDE界面并配置2MB的缓存。具备Just Link技术，可以通过预测来有效防止Buffer Under Run的发生，并监控刻录过程。CRW2440同时还具有Ricoh的Just Speed技术，这使得刻录机可以根据盘片实际品质自动选择最合适的刻录速度，使刻录依照ZCLV模式以16×、20×、24×的速度写入。**参考价格：未定**

## ■爱国者自然窗778FT全新上市

近日，华旗资讯在京发布一款全新外观设计的纯平CRT——爱国者自然窗778FT，该款显示器具有蓝、银相间的时尚外观设计。新款自然窗778FT采用点距为0.25mm的日立新一代低功耗纯平显像管，最大分辨率1280×1024，在1024×768的分辨率下，刷新率可达85Hz，提供了不闪烁的亮丽画质，水平扫描频率(行频)70KHz，最高垂直扫描频率（场频）120Hz。**参考价格：1499元**

## ■紫光 B6150

清华紫光继推出了紫光2400U之后又发布了新一款经济实用型扫描仪——Uniscan B6150。它采用CCD平台单次扫描模式，USB接口，其物理光学分辨率为1200dpi×2400dpi，最大分辨率为19200dpi×19200dpi，硬件实现48位色彩描述、16位灰阶，保证了图像色彩的亮丽和饱满。此外，B6150的扫描驱动沿用了紫光的UI界面，采用了媒体播放器的设计，界面直观、功能齐全。



**参考价格：999元**



**参考价格：185元**

## ■麦蓝音箱再推新品

继M620之后，日前，深圳麦蓝科技又推出了一款2.1架构的多媒体音箱——M820。M820由两个卫星箱和一低音炮组成，共采用了3只Microlab独立研制的喇叭单元，具备不错的音质效果。据麦蓝科技相关人士介绍，除了致力于提供最好的音响效果外，M820在设计时还充分考虑到消费者使用的便利性。M820的总音量调节在右卫星音箱，而主低音调节则位于低音炮前面板上，保证了操作的方便性。此外，这款音箱另一特点是它外置散热器，从而大大提高了IC的可靠性，这一特色不仅使M820的音质效果得到较大提升，同时提高了音箱的使用寿命。

## ■紫光名片扫描仪面世

清华紫光近日推出了两款名片扫描仪——S280、S320。紫光名片扫描仪S280、S320借助“名片大师——紫光名片识别管理系统”，可以轻松方便地实现了对名片的扫描、识别、存储、编辑、管理和查询。另外，紫光名片识别管理系统可识别简、繁体中文和英文各类名片，基本上能够实现名片的扫描、识别一次通过，用户还可建立自己的词库，进一步提高名片的识别效果。




**参考价格：S320：1480元**
**S280：999元**

## ■《黑客大曝光》（第2版）再次闪亮

由北京科海培中公司引进、编译并发行的《黑客大曝光》（第2版）日前开始发行，该书全名为《黑客大曝光——网络安全机密与解决方案》，书中深刻而全面地剖析了黑客对电子商务的渗透以及相应对策。1年前推出的《黑客大曝光：网络安全机密与解决方案》（第1版）原著在美国热销10余万册，在国内也取得了销售3万册的佳绩。这次再版在原有基础上补充了220多页全新的技术细节和案例研究。采用这些实际可行的对策堵住网络中的漏洞，是防止以“死亡”的形象出现在明天头条新闻中的最好方法。中国工程院院士何德全看过书稿后郑重推荐：“《黑客大曝光》是近年出版的一本从攻击角度论述信息安全的畅销书。它用类似《简氏百科全书》的方式，将网络黑客们的技法和兵器一一罗列，细加盘点……”



**参考价格：2400元**

## ■摩托罗拉第一款机卡分离CDMA手机

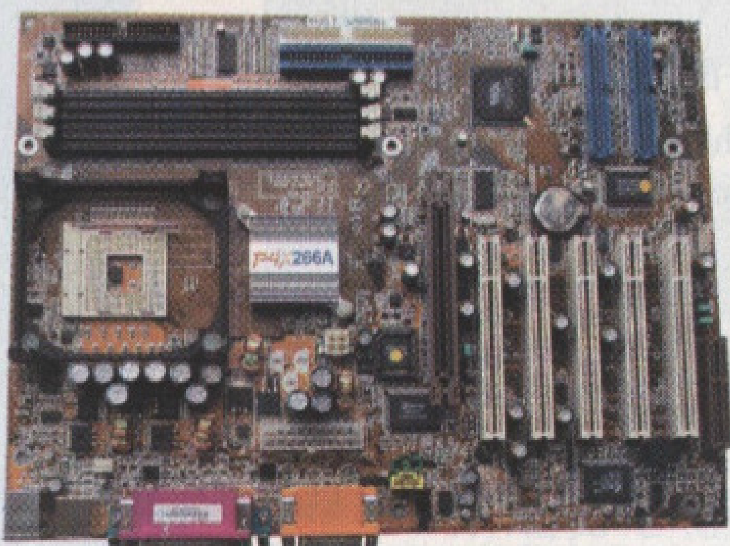
手机市场上的巨头摩托罗拉公司（http://www.motorola.com.cn）在国内将推出它的第一款机卡分离CDMA手机－V8086。它能提供你需要的多种功能，包括七色背景灯、动画屏保、能下载或自编铃音、语音拨号、全中文输入法、中文短信息、4分钟语音记事、游戏、日程备忘录、任务表、闹钟、计算器、公/农历日历、世界19个城市时间等。此外它还有大容量电话本能存储300个姓名，多达1500个电话号码。此手机将于明年初问世。

## ■雷暴SBS2200音箱

雷暴SBS2200音箱是创新科技公司子公司Cambridge SoundWorks为中国用户特别设计的有源2.1音箱系统。Cambridge SoundWorks的音箱设计出自音响名人堂人员、Emmy奖得主Henry Kloss之手。从国内第一款2.1多媒体音箱PCWorks到品质卓越的Inspire（音诗派）系列，Cambridge SoundWorks设计的音箱一直品质优异。此款SBS2200承继了以往创新公司的音效风格，能良好地还原各种乐器、人声的音色，并能很好地平衡低、中、高频的响应。



**参考价格：248元**



厂商：威盛电子
上市：2002年1月
售价：待定
附件：不详
推荐：★★★★




# VIA P4XB主板

近一年内发表的处理器在系统数据带宽方面都有着贪婪的胃口，尤其是P4，这也促使主板芯片组厂商马不停蹄地推陈出新。作为这一领域的“生力军”，威盛（VIA）似乎羽翼渐丰。从KT133到KT133A、KT266到KT266A……近期在业内掀起波澜的P4X266也有了以“A”作标识的兄弟。

Apollo P4X266A在前一版本（P4X266）的基础上修正了北桥芯片中的内存控制器，以提高芯片组与内存间的传输效能，威盛称之为Performance Driven Design。与P4X266一样它也仅支持DDR 200/266规格的DDR-SDRAM内存，DDR 333要等到下一代的P4X333才能支持。陪伴新版本北桥芯片一起面世的还有新的南桥芯片VT8233A，与先前的VT8233最大的不同在于能对ATA/133 IDE传输模式提供支持。而南、北桥间的连接仍然采用V-Link总线。




威盛送测的P4XB主板仍采用VT8233的南桥，不过配备了PROMISE公司的PDC20265R IDE RAID控制器，除此外主板上还集成了CMI8738 6声道音效芯片。电源供电部分采用ATX 2.03规格设计，不过却没有提供AUX（辅助电源供电）插座。P4XB提供了3个内存DIMM插槽、1个AGP 4×/Pro插槽、5个全尺寸的PCI插槽和1个CNR插槽。从扩展性能和自带功能来看，这款主板与市面上正在销售的其他主流产品相近。

我们使用的测试平台是Intel Pentium 4 1.7GHz（478针脚）处理器、256MB南亚（NANYA）PC2700 DDR-SDRAM内存、nVIDIA GeForce3 Ti200 64MB DDR显示卡（核心和显存频率分别是175和400MHz）、IBM腾龙二代46GB硬盘（ATA 100、7200转、2MB缓存、NTFS文件格式）、世纪之星ST-ATX320奔腾4专用电源。测试在Windows 2000 Professional+SP2英文版操作系统下进行，安装最新版本的DirectX 8.1；驱动程序方面，我们为显卡安装了nVIDIA最新发布的23.11版本图形驱动，同时为被测主板安装了VIA 4 in 1驱动4.35版及4.10版本的AGP GART驱动。测试中将主板及驱动程序设置最优化，以确保获得最佳的性能，提醒各位注意，测试中内存被设置为266MHz下的最佳状态。

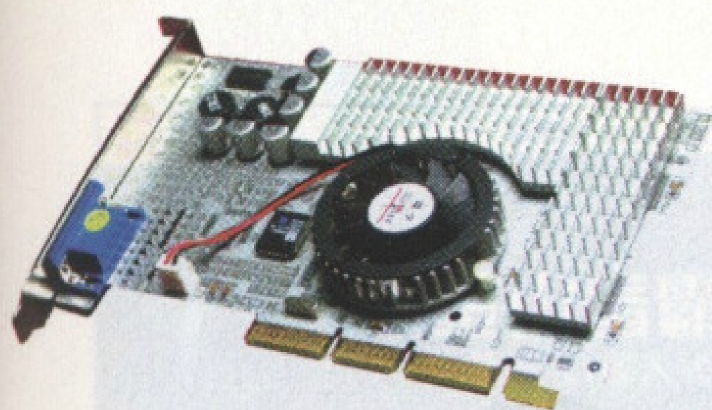
SiSoft Sandra 2001为我们呈现出一幅“壮丽”景观，基于P4X266A的VIA P4XB主板在内存ALU（整数逻辑单元）和FPU（浮点运算单元）部分的数据带宽分别达到了1232MB/s和1266MB/s，而搭配DDR 333内存运行的SiS645主板的两项得分是1245MB/s和1258MB/s。可以看出，只配合DDR 266内存（测试中实际运行频率等效于此）的P4X266A在内存带宽方面已经达到了采用最新的DDR 333内存的SiS645的水平，与PC 800规格的RDRAM内存相比落后大约25%。

在系统综合性能方面，P4X266A在ZD Business Winstone 2001中的得分是46.1，在ZD Content Creation Winstone 2001中的得分是62.3；搭配2GHz P4处理器、DDR 333内存的SiS645主板两项得分是50.1和68.8。在3D性能方面，P4X266A在3DMark2001中的得分是6231，采用DDR 333内存的SiS 645主板（其他配置与本次测试相同）此项得分是6232。OpenGL游戏Quake Ⅲ Arena 1.30（细节设置为Normal，640×480×16位色深）中，P4X266A在DM6中的得分是222.7 FPS。

## 编辑点评

综合来看，搭配DDR 266内存的P4X266A的性能表现已经达到采用DDR 333内存的SiS 645的同一水准，考虑到芯片组和DDR内存的价格因素，P4X266A完全有实力抢占到市场优势。由A开始，威盛似乎将会更有作为，产能也许是他们亟待解决的问题之一。

# 启亨"大银家"GeForce2 Ti显卡



厂商：启亨股份有限公司
上市：2001年12月
售价：999元
附件：使用说明书、驱动光盘、质保卡、产品手册
推荐：★★★☆



直到2001年秋季nVIDIA才拿出了严格说来并算不上新品的"钛"元素，整个系列按照高、中端定位细分：GeForce3 Ti200和Ti500丰富了娱乐市场目前最高端的GeForce3家族，遗憾的是即使这样，零售市场上普通消费者买得起的GeForce3产品仍旧寥寥无几；GeForce2阵营早在初夏时节就已经人丁兴旺，GeForce2 Ti的出现是为了替代价格偏高的GeForce2 Ultra，延续"Pro"标识产品良好的销售势头。

近日，我们收到启亨（Triplex）送测的"大银家"GeForce2 Ti显示卡。该产品最引人注目的特色显然是其银白色PCB印刷电路板，显示芯片主动散热风扇及显示内存散热片均采用了相同的颜色，使整个产品拥有了较为突出的视觉冲击力。虽然板卡厂商在PCB颜色方面花费更多精力尚不得而知，但绝大部分最终用户的购买初衷是高性能与实用功能的"完美"结合。下面就让我们一起来看看"大银家"的真实表现。

测试中我们使用的是基于AMD760芯片组的主板大众（FIC）AD11、AMD Athlon 1.2GHz处理器（266MHz FSB）和256MB PC2100规格的三星DDR内存，其他设备还有迈拓新火球一代硬盘、创新SoundBlaster Platinum声卡。所有测试在Windows98 SE中文版操作系统下进行，安装DirectX 8.1 API，显示驱动使用nVIDIA官方最新发布的23.11版本，同时根据测试用主板南、北桥芯片组的情况加载最新版本的驱动。我们在同一平台和相同设置下也测试了另外一款基于nVIDIA GeForce2 Pro芯片、采用4.5纳秒钰创显存的Gainward Pro/400（核心和显存频率为200/400MHz）显卡。

利用3.10版本的Powerstrip我们查到"大银家"的实际工作频率与标准值（250/400MHz）一致，AGP快写功能也能正常打开。在基于DirectX 8的权威三维游戏测试软件3DMark2001中的得分是4090分，采用默认细节设置，1024×768、32位色/24位Z轴缓冲。截止目前，idSoftware出品的Quake Ⅲ Arena依然是业界公认的少数可用来评估硬件产品性能的游戏之一，此次测试我们使用最新的1.30版，Timedemo调用DM6场景。在Normal细节设置（640×480、16位色）下的帧速率值是125.9fps，在High-Quality细节设置（1280×1024、32位色）下的帧速率值是76.4fps。

**测试结果**

| 显卡 | 超频极限 | 3DMark2000 | 3DMark2001 | QuakeIII Normal | QuakeIII High-Quality |
|---|---|---|---|---|---|
| 大银家 | 275/470MHz | 8936 | 4363 | 127fps | 89.5fps |
| Gainward | 230/290MHz | 8883 | 4431 | 125.4 fps | 92.4fps |

超频后两款显示卡的性能表现几乎不分伯仲，由于芯片内部的构造并无差别，因此两款产品分别在（纹理）填充率和显存数据带宽方面有着较为明显的优势。

就目前家用显示卡市场的发展情况来看，GeForce2是最活跃也是最畅销的产品系列，从400余元的MX200到1400元左右的Titanium，对于单系列产品，消费者拥有前所未有的选择机会。站在技术与应用的立场，即使看起来比较快的Ti也未必能存活很久。当DirectX 8硬件技术日趋成熟时，相信大多数人都有机会拥有并不算贵的好产品，不过现在看来这还有一段不短的路要走。大

## 编辑点评

我们看到，测试中涉及的两款产品在最佳状态时势均力敌，根据我们了解的情况，目前Gainward Pro/400的售价会略微便宜一些。另外，令人费解的是采用4纳秒ESMT DDR SDRAM显存（理论极限工作频率为500MHz）并配备主动散热片的"大银家"，显存频率的极限仅达到470MHz，如若不然，它将是这场较量中理所当然的大赢家。对于启亨宣称的"镀银PCB"，由于时间所限，我们未做任何成分鉴定，因此暂不予以评论。



厂商：华旗资讯
上市：2001年12月
售价：1299元
附件：中文说明书、保修卡、附送软件、CD-R及CD-RW各1张、音频线1条
推荐：★★★★



# 爱国者刻龙24×刻录机

2001年10月以来，主流的CD-RW驱动器厂商又开始了新一轮的市场定位调整：刻录速度正在从16×向20×或24×过渡。SANYO半导体同时对外公布，他们正在实验的样品SMA4203通用控制器不仅适用于CD-RW驱动器，也支持全部的DVD光谱，包括DVD-R、DVD-RAM、DVD-RW和DVD+RW。SANYO承诺这种控制芯片的批发价格不会超过2.5美元，预期将在2002年4月大规模量产。作为SANYO的竞争对手，Oak科技也已宣布了OTI-9797S控制器，这将使CD-R和CD-RW驱动器的刻录速度达到32×，读取速度达到48×。另外根据Aopen公司预测，2002至2003年内DVD刻录驱动器（如DVD+RW）市场将有更快的增长，对应产品会从2002年第1季度起逐步浮现市场。

按照CD-RW的刻录速度规格及相应的售价，我们可将主流产品大致划分为3个档次：700~900元的12×CD-RW驱动器；800~1000元的16×产品；1000~1400元的20×或24×的刻录机。与国际主流产品相比，中国市场CD-RW产品的价格相对便宜一些，这与越来越多本地厂商的参与不无关系。由于市场渠道等诸多方面原因，Plextor、TEAC、SANYO、TDK等在全球范围内颇受欢迎的品牌迟迟未能进入中国市场，这的确令人感到遗憾。

值得庆幸的是许多本土品牌在推陈出新的过程中一直扮演着重要角色，作为源于中关村的传奇企业，近年来华旗资讯的迅速成长消费者有目共睹。继12×爱国者刻龙CD-RW驱动器喜获丰收之后，更高速度规格的后续产品也相继取得了成功，最新的24×的CD-RW也于近日投放市场了。这款产品的包装延续爱国者刻龙系列的风格，驱动器前、上面板上的标识也与早先的12×产品极其相近。除驱动器外还提供了简体中文说明书、保修卡、Nero软件（包含支持Packet-Writing打包刻录模式的InCD 2.30版软件）光盘及对应的简体中文光盘说明书、空白的CD-R、CD-RW盘片各1张、音频线1条。其中Nero刻录软件是5.5.4.2多语言版本，尽管不是最新版本，却很符合中国用户的操作习惯。

Nero软件检测到这款CD-RW驱动器的型号为CDR-2440MB，缓存容量为2MB，采用的防缓存欠载技术是Burn-Proof，支持超量刻录。我们以标称的最高速度24×在目前市场上可买到的acer 24×CD-R盘上刻录679MB的文件（12个文件夹，66个文件），整个操作过程花费了4分58秒（包括光盘导入、导出的时间），平均刻录速度为2.279MB/s，而相同速度规格的TDK VeloCD驱动器的平均速度是2.25MB/s（后者数据来自ZDnet.com）。我们也使用市场上最常见的售价仅为2元的清华同方16×CD-R盘进行了测试，以24×进行刻录也成功了，两种不同品牌和质量的CD-R盘在其他CD-ROM上均能顺利读取并完成拷贝操作。

我们选择一张已有明显划痕的低档CD-R盘（文件容量为493MB）在CDR-2440MB上通过拷贝操作进行读盘测试，7299个文件的拷贝共花费了6分4秒，平均读盘速度为1.354MB/s，与同类产品相比也是相当不错的成绩。后来多次读"烂"盘的测试也证明其在光盘兼容性及读取性能方面确有独到之处。天

## 编辑点评

这款刻龙新品的刻录、复写、读盘速度分别为24×/10×/40×，它在刻录速度和读盘性能方面表现令人满意，华旗资讯为其提供的质保服务也在一定程度上降低了购买光存储设备这类易耗品的风险。它的售价只略高于20×的主流产品，适合所有要求苛刻的发烧友或是专业用户。比较遗憾的地方是它对CD-RW盘片的兼容性不是很好。




厂商：金山
上市：2001年12月7日
售价：188元
附件：1张磁盘
推荐：★★★★




# 金山毒霸2002

此次送测的金山毒霸2002，我们注意到产品标识仍然是“第三代（嵌入式）杀毒软件”，双引擎的版本号也和最新更新过的金山毒霸2001.net一样。难道说这只是一款换汤不换药的产品吗？当然不是，事实上这个版本在软件功能上做了很大的改进，使其能够更加全面地保护你的电脑。

软件的安装过程和原来差不多，不过在安装金山壁纸时增加了预览功能，这倒是个人性化的设计。安装完软件后运行程序，映入眼帘的是全新设计的主界面，新的设计少了几分艳丽多了几分淡雅，同样十分漂亮。

不久前，金山公司的网站上已经开通了在线杀毒服务，金山毒霸2002中就提供了在线杀毒的本地版，其实这对于已经装了金山毒霸2002的用户意义不大，但对于那些非金山用户，甚至没有杀毒软件的朋友却是一个福音。只要你能上网，就可以通过IE加载金山的杀毒程序进行杀毒。

金山毒霸的在线升级功能也是可圈可点的，它不但支持断点续传而且还可以在下载前自动测试金山设立在全国各地的服务器速度然后选择其中最快的进行下载。另外如果设置了自动升级功能，只要你处于在线状态，即使没有启动在线升级，它也会按预设的时间自动探测是否有新的升级程序可供下载，并在后台为你完成升级，真是方便极了。

金山毒霸2002的邮件监控支持众多流行的邮件客户端程序，它可以全面接管你的客户端账号，当你收信时，邮件要先通过金山的服务器再进入你的电脑。尽管这样可以有效查杀邮件中的病毒，但收件的速度却有明显下降，而且我们发现邮件监控和FoxMail间似乎有点冲突，因为我们在打开邮件监控的情况下使用FoxMail收信会不定期地出现“非法操作”而使程序终止，关上邮件监控就没事了。另外，这次邮件监控还提供了垃圾邮件的过滤功能。

在新版金山毒霸中除了原有的病毒防火墙和邮件监控之外，还增加了QQ和ICQ安全助手，它们可以分析通过QQ或ICQ进入系统的程序并拦截可能隐藏其中的病毒。

金山毒霸2002还附赠金山网镖2002，这是一款网络防火墙软件，值得说明的是，大家千万不要把网络防火墙和病毒防火墙的概念混淆起来，网络防火墙用来拦截黑客程序攻击，以前像黑客攻击这类的事情似乎只会发生在大型企业和政府机构里，但现在随着“傻瓜型”黑客工具的不断涌现以及QQ等聊天工具的广泛应用，使得你只要具备基本的电脑及网络知识就能轻易地入侵联网的个人电脑并实施攻击。这样一来，“反黑”对个人用户来说也变成了一个迫在眉睫的问题，而金山网镖2002正是这样一款“反黑”软件。它可以轻松地拦截已知的“木马”程序，关闭你电脑中的“后门”，而且无论什么应用程序，只要它试图在网络和你的电脑之间建立通信，金山网镖就会发出警告，并列出该程序的详细情况，然后由你来决定是否接受此次通信。金山网镖2002上还有一个叫断开网络的按钮，它并不会真的解除电脑的联网状态，而是阻隔一切网络通信，我想这个功能对拨号上网的用户并没有什么意义，而对于那些电脑始终处于联网状态的专线用户确很有价值，当你不需要上网时就可点击这个按钮来更好地保护你的电脑。大

## 编辑点评

金山毒霸系列算得上是国内杀毒软件中的佳品，2002版不但具备超强的杀毒能力，而且还配有智能升级程序以及体贴网民的QQ和ICQ安全助手，再加上金山网镖2002可谓是如虎添翼，用户基本可以安全上网，充分体会冲浪的乐趣。



厂商：豪杰
上市：2001年12月
售价：198元
附件：3D液晶眼镜、信号发射器、USB转接线
推荐：★★★★




# 豪杰立体影院2002

超级解霸从3.0起就一直走在软解压技术的前沿，成为中国人的自豪。但近些年来随着媒体技术的多元化发展，所谓的解压软件已经不再是只能看VCD的小程序了，各种播放器纷纷涌现，它们都试图要做成囊括所有媒体格式的多媒体播放器。面临挑战，豪杰也在不断创新，特别是最近豪杰可谓新品迭出，超级解霸2001 XP还没有用熟，立体影院2002又来了。

这次我们实验室拿到的就是立体影院2002标准版，包装中有一副3D液晶眼镜、一个三角形信号发射器、一根USB转接线、一张安装光盘、一张用户注册卡和一本用户使用说明书。3D液晶眼镜的安装并不复杂，按照图解说明书应该能够很顺利地完成，这次信号发射器上带有一个左右眼切换开关，方便用户使用。液晶眼镜比较宽大，带起来很舒适，就算近视的朋友不摘眼睛带上它也没问题。比起ElSA的无线式3D液晶眼镜来，豪杰的虽然在使用时电线有时会有些碍事，但同时也减少了辐射。

这款产品对电脑配置要求并不高，但对显示器有一定要求，首先无论你使用什么分辨率至少要保证85MHz的刷新率，实际使用时发现要想达到比较理想的效果则需要100MHz以上的刷新率，最好是120MHz；其次该产品不支持液晶显示器；另外，立体影院2002并不支持2000和XP，而且只能在nVIDIA系列TNT以上（含TNT）级别的显卡上使用。

完成了硬件安装以后还需要安装立体影院2002和3D立体驱动软件。重新启动电脑后，会发现在显示属性里多了一项“立体属性”设置，在这个界面里可以设置显示器的一些相关属性及立体分离度，至于一些高级属性的设置如果用户不是很清楚其含义，建议使用默认值就可以了，以免修改不当造成眼睛不适，设置好以后就可以使用啦！立体影院的软件界面乍一看和超级解霸2001 XP差不多，但仔细观察就会发现多了两个用于切换3D效果的按钮。这里顺便提一句，现在的操作系统和应用软件都是越做越漂亮，但超级解霸系列却“不为所动”，在界面上一直没有什么大改进，当然，要成为一款优秀软件最根本的还是要完备的功能，不过如果有个好看的界面不是更好吗？

完成以上步骤后想必你已经可以享受到震撼的3D立体效果了，那么这种效果到底是怎么实现的呢？其实它是根据物理光学的基本原理，利用人左右两眼视觉角度不同的特点，一方面通过硬件技术拆分图像，并将图像分出一定的远近层次；另一方面经过软件解码，立体眼镜便可以对不同层次的图像进行快速切换，从而产生逼真的立体效果。使我们不论是看VCD、DVD还是玩游戏，都犹如身临其境。

在玩游戏方面立体效果因游戏不同而不太一样，不过，总的来说没有播放DVD时效果明显。由于带上立体液晶眼镜后整体亮度有一定下降，所以不太适合玩“三角洲”之类比较考眼力的游戏，因为会比较累。豪杰立体影院2002标准版已经开始支持Open GL的游戏了，这次喜欢QUAKE和CS的朋友有福了。

## 编辑点评

立体影院2002在观看DVD及VCD时有良好的3D立体效果表现力，但是如果你的电脑配置不是很高，在观看影片的过程中可能会出现一些延时现象。游戏方面的支持度还有待加强，另外，这套软件仍然不支持2000和XP不能不说是一种遗憾。现在豪杰正以198元特价销售，可说是物有所值。



厂商：翰林汇
上市：2001年12月
售价：88元
附件：说明手册
推荐：★★★★☆




# 写作之星5.0版

写作之星5.0版是在其前任第一版、增强版、For Word版、黄金版精华的基础上添加多处内容而成的改良品种。产品包装中提供了2张软件安装光盘和较为全面的使用手册，值得一提的是在使用手册中的售后服务章节，产品退换和升级政策都在最大程度上保障了正版软件的利益。

放入第一张光盘后会出现自动安装的中文提示，在安装过程结束后查看磁盘对应目录容量大致为290MB。系统重新启动后，写作之星会自动加载，在屏幕右上角会出现类似输入法提示的任务条，同时还有古筝曲“流水行云”萦绕耳边，当然用户可在背景音乐中自行设置。

写作之星5.0的任务条按不同功能用途细分为9个部分，以小图标的形式显示，从左至右依次为“帮助信息”、“助写工具”、“素材积累”、“参考资料”、“检索”、“模板”、“辅助功能”、“最小化”、“退出”。“助写工具”中包含了成语解释、描写词典、词语优化、诗词配韵、学生词海等5项。

利用成语解释功能，用户可以查询词意未知的成语，不过从试用的情况来看，很可能仅限于有典故出处的成语。

描写词典按照通常的写作规律分为景的描写和物的描写，每个部分又按类别不同细分，每项中都收录了对应的名家名作的精彩片段。

词语优化采用与成语解释相似的查询界面，可根据用户输入的词汇查询同义词和反义词。诗词配韵，顾名思义将在创作诗词时提供帮助。

学生辞海初次启动时需要放入第一张光盘，若系统以前从未安装过Acrobat Reader阅读软件，安装程序会提醒用户，因为整个“词海”以PDF文档格式保存，其中包括“凡例”、“音节表”、“部首检字表”、“正文”等。由于采用Acrobat进行编辑整理，因此学生词海的版面结构相当规整，阅读、查询或是放大指定区域均可轻松实现。

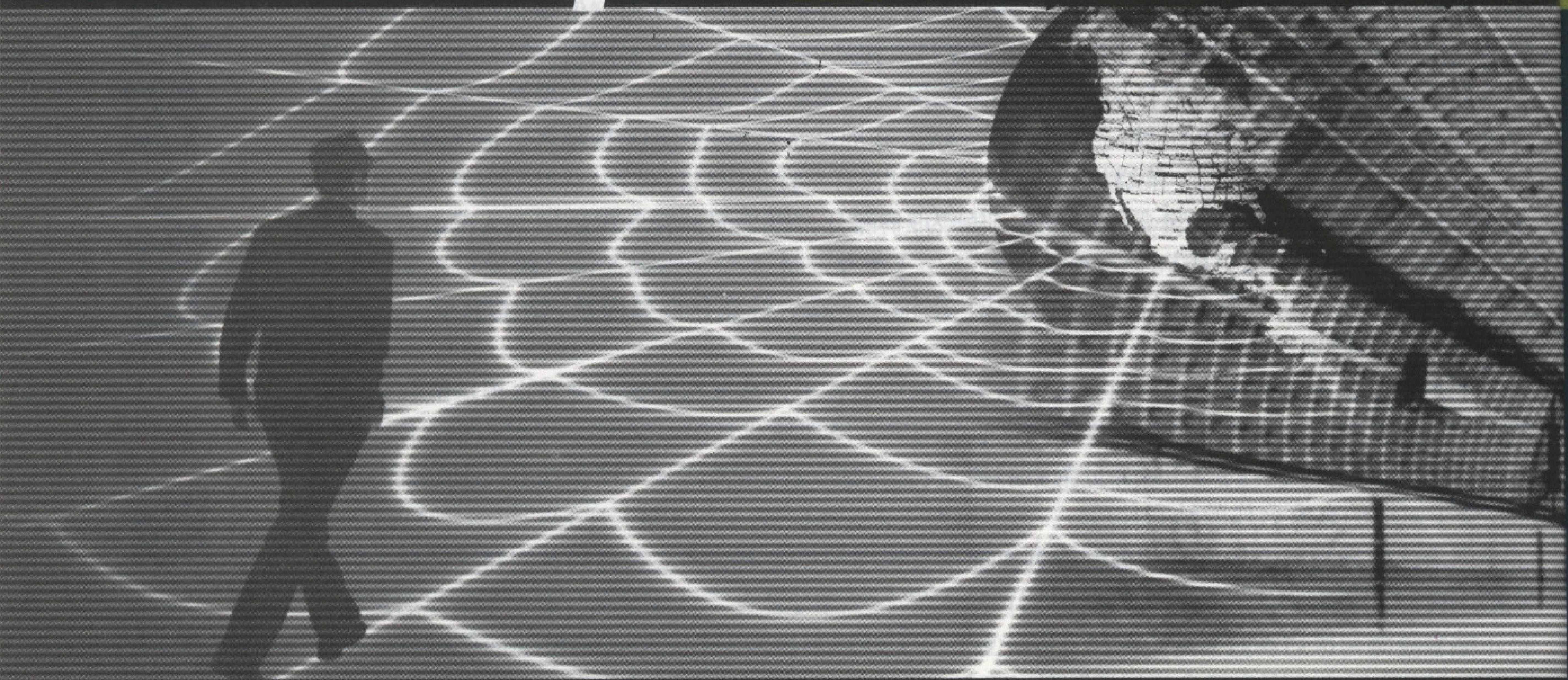
“素材积累”中包括报刊文摘、读书札记、日记本、名片盒等4个部分，用户在阅读、创作的同时若遇到精彩的文摘可随时保存下来，并做标记方便以后编辑、查找。“参考资料”中的功能包括引语大全（其中有写作技法、妙语名言、诗词绝句、引经据典、阅读鉴赏，分别从理论和实例的角度为用户提供参考）、应用文写作大全（从公文、法律、合同到个人写作等介绍对应的概念与格式），用户如发现珍贵的参考资料也可以将其保存在自建文库中，最具收藏价值的是中外必读文学名著，放入第二张光盘才能阅读到同样是PDF格式的电子版，收录中、外名著各15部，其中有人们耳熟能详的中国4大名著及鲁迅、巴金、老舍等著名作家的代表作品，以及《鲁滨逊漂流记》、《唐吉诃德》、《童年》、《哈姆莱特》等广受学生读者欢迎的著作。“模板”中提供的参考写作格式也很实用，如法律、合同、工商税务和礼仪文书等，这些模板将为繁忙的商务人士节省宝贵时间。大

## 编辑点评

软件给我们留下最深刻的印象是其丰富且强大的功能、详尽的资料库。欠缺之处在于查阅PDF格式的资料时无法自行调节窗口的大小或是滚动条的位置，另外，启动某一子功能后将其最小化，却无法像其他软件那样只通过再次单击以使其全屏显示，必须通过点击任务条才能使其处于屏幕最前方，无论开始菜单是否始终前置或自动隐藏均是如此。

有些人会因为思考宇宙中是否存在外星人的问题而彻夜不眠，你呢？也许你不会。但是某一天，当你忽然看到"外星人来了"、"六条腿的人"、"对他们而言，这也许只是一小步，但对人类而言却向前飞跃了5000年"这样的新闻标题时，你一定会停下来，仔细地看所有你需要了解的信息。而后，那

# 2001年IT业大事典



■本刊记者：司马平安

## 编辑导语

个夜晚你会同许多人一样躺在床上，看着窗外，辗转难眠。

这就是要闻，它与一般新闻不同，因为发生后它会缠绕你的思维很久，甚至有可能影响你的一生。

对这些事的看法，每个人或有不同，但无论是非黑白，它总是人们关注的焦点。

回顾要闻，就是要看看这些事对世界究竟产生了哪些影响，具有何种不同寻常的意义。

2002年，外星人没有来，站在宇宙遥望地球，它还是那样老老实实地围着太阳转了一圈。然而抵近一看，多少坚石已被这一年的风雨磨去了棱角，又有多少嫩绿不知不觉间蔓延在整个世界。

对于IT业，这是极不平常的一年。我很想知道多年以后当人们翻开历史的教科书，看到今天的一页时会有何感想，因为这一年确实有无数不同寻常的改变。大

这一期的题目，平安是如此领到的：

Walker抓起一把沙子，撒在平安面前，平静地说："这里面有几颗水晶，赶快挑出来！"

"什么？"平安呆住了，愣愣地望着眼前这一大片沙子，不知何解。

左看、右看……

忽然，许多颜色涌了出来，有黑色的、红色的、白色的；还有一些亮晶晶的，闪着光……

"这些一定是了。"开始吧，精挑细选！

在所有的亮点中，有一颗忽明忽暗，平安不能确定，于是便先把它捡了出来。

# 2001 IT风云录

## 最值得争议的新闻：中美黑客大交锋

发生时间：4月、5月
爆炸力：★★★☆☆
轰动性：★★★☆☆
影响力：★★★★☆

**新闻回顾：**这一网上的交锋是由中美撞机事件所引发的。一般人大概会理解为这不过是中国黑客的报复行为，可实际情况却恰恰相反，这一次居然是美国黑客首先发难。自4月4日以来，美国黑客组织PoizonBOX便开始不断袭击中国网站，在这些网站上留下了淫秽或是反华的语句。对此，我国一些黑客组织在"五一"期间终于展开了声势浩大的"黑客反击战"！

其实从4月27日开始，美国太平洋司令部为了防范可能遇到的中国黑客攻击，已将其信息系统面临威胁状况的等级由"一般"提升至"A"级，密切关注重点网站的运营情况与安全状况。可是尽管如此，5月1日美国白宫的官方网站还是遭到了电子邮件"炸弹"的攻击，到5月4日，美国已有数千家网站被黑。对此，美国黑客威胁要进行反击，七八个美国黑客团体组成了一个叫"中国计划"的联盟。而中国黑客也不甘示弱，为了扩充攻击队伍，在网上提供了一种名为"杀死美国"的黑客工具。双方的战斗一直持续到5月8日，最后中国红客联盟终于对外宣布停止对美国网站的攻击，才使得这一次中美黑客之间的交锋告一段落。



中国参与对美国网站攻击的组织很多，其中最大的是红客联盟，攻击的站点占62.5%；中国鹰派占5.6%；doorless占2.3%；其余组织还包括peak、流洞月色、001联盟、2001联盟、HOC等。整个"五一"期间，中国黑客成功攻击了美国的1 036家网站。但从总体来看，中国的网站损失更重，据不完全统计，中美被黑站点比例大约在1:3左右。这一比值并不表示美国的黑客比中国的黑客更高明，因为双方攻击的对象及侧重点有所不同：美国黑客所针对的是中国所有网站，并将入侵的站点全部破坏掉；而中国黑客则仅仅攻击美国政府机构的网站，破坏方式也主要是以修改页面为主。

**编辑部点评：**在网上出现两国黑客比拼的现象并不足奇，但如此大规模的混战还属罕见，据一位名叫勇的"中国红客联盟"成员透露，大约有8万中国人参与了此次网络反击。另外值得我们注意的是这一事件发生后，国内各大媒体反映不一。其中一部分人举着爱国的大旗，将这一事件升华到保家卫国的高度，并将它看成是未来世界信息战的预演。而另一部分人则认为这不过是一群孩子之间的游戏，不但没有任何技术性，还破坏了好不容易才建立起来的网络秩序。

对于以上这两种观点，平安抱着中立的看法。其实你打我一拳，我并非一定要还你一脚。但是如果有一天你走在大街上，忽然斜刺里冲出一位彪形大汉，他不由分说疯子般一拳将你打倒在地，随后又在你身上重重地补了一脚。你忍着疼痛觉得无助，而周围无数围观的人都只是在冷冷地看着，这时候，平安想要告诉你：站起来，勇敢些。这并没有什么，选择爬行才是可耻的。

## 最令人担忧的新闻：病毒肆虐

发生时间：全年
爆炸力：★★☆☆☆
轰动性：★★★☆☆
影响力：★★★★★

**新闻回顾：**"红色代码"来了；"蓝色代码"来了；"库尔尼科娃"来了。就在平安写这篇稿子的同时，一种名为"将死者"的新病毒又来了……真可谓"病毒年年有，今年特别多。"

在以往，除CIH曾给中国用户带来过极大的损失外，其它病毒似乎与我们相距很远。譬如"蠕虫"、"I Love You"等病毒，虽然破坏力不小，但在我国并没有被广泛传播，因而造成的损失也不算大。但今年就不同了，就拿杂志社来说，头一天刚从国外的某网站看到新出了一种病毒，第2天全杂志社80%的计算机都感染上了这种病毒。这种现象并不是只在大众软件出现，由右侧图例我们也可看出，这些病毒并不像前些年，转了大半个世界才来到中国，而是先到我们这里再传到其它地方。除此之外，今年流行病毒的传播速度之快也令人瞠目，以"将死者"为例，12月5日在互联网首次出现，没想到在随后的两天内它就传遍了17个国家，使42 000台以上的电脑受到感染。以这样的速度发展下去，可能造成的破坏程度也就可想而知了。


尼姆达病毒在全球传播



将死者病毒传播图

能够这样快速的传播，与病毒的传播方式关系密切。通览今年的流行病毒，我们不难发现它们已不像当年的CIH一般，虽然初始时是在网上，而传播方式却主要是以盗版软件为载

体。换言之，现在的病毒更懂得如何利用网络本身的条件传播自己。病毒制造者正在不断找寻着网络的漏洞，制造出的传播方式多种多样，其中"圣诞节"主要是利用OutLook；"Funlove"是通过局域网传播；而最新出现的"将死者"病毒更是利用ICQ等网络聊天工具达到传播的目的，真可谓"无孔不入"了。

今年流行的计算机病毒除了具有快速传播与种类繁多这两大特点外，其危害性也有大幅提高。现在的病毒已不是单纯地以破坏系统为目的，而是与很多黑客程序结合在一起，达到控制与破坏的双重伤害。就拿"红色代码2"为例，它是一个典型的不但可破坏感染者的系统，还具有类似"特洛伊木马"程序功效的新病毒。该病毒不但可强行重启系统，还可使感染者的计算机被黑客远程控制。其攻击对象也可广泛地针对多种语言的操作系统。

**编辑部点评：** 计算机病毒的流行与黑客的交锋具有一个共性，即与它们直接相关的都是网络的安全问题。伴随着病毒与黑客的增多，各种杀毒软件与防火墙软件也不断涌现，但病毒与防毒之间就好像是矛与盾的关系，防守总是后着。要想世界从此以后再也不出现病毒恐怕是不可能的。我这样说并非意味着干脆不要去防了，而正相反。如果想将病毒的危害程度降到最小，我们首先要从建立必要的防范意识做起。

另一点值得我们关注的是，中国已不再是病毒地图上的"无菌区域"。今年病毒从出生开始便以最快速的方式直接进入我国的情况，已为我们拉响了警报。我国目前虽然已有3 000万以上的电脑用户，但其中大部分还是初级用户，他们对病毒的原理与防治并不是十分清晰，这就给我国的杀毒软件厂商提出了更高的要求。他们不但要在最短的时间内为用户提供方便可行的杀毒方案，还应以普及计算机防毒知识为己任。今年金山公司的"缉毒万里行活动"就为此开了一个好头，给了那些将新病毒的出现看成是发财良机的软件公司一个教训。

## 最尴尬的新闻：网易停牌

发生时间：9月4日
爆炸力：★★☆☆☆
轰动性：★★★★☆
影响力：★★★☆☆

**新闻回顾：** 自从2000年4月13日新浪网股票在美国纳斯达克市场正式挂牌交易以来，在美国上市就成为中国各大门户网站追求的目标。在美国上市为这些公司筹集资金打开了一扇快捷之门。但是上市公司要有一系列的行为规范，如果单纯将上市看作一种盈利手段，而忽略了自身的建设与规范，就必然会受到规则的制裁。




网易在北京时间2000年6月30日晚23时正式在纳斯达克股票交易所开始交易。从上市的第1天起就没有表现出令人期待的良好态势。网易的发行价为15.50美元，上市首日开盘价15又5/16美元，而到了北京时间当天晚上23:51，就跌至12又3/4美元，跌幅高达15%，成交量仅为3 055 200股。

2001年网易的股票仍旧没有起色，而7月突然传来的股票即将被停牌的消息，使网易的股价在短短的两天内由1.24美元顿跌至0.6美元，跌破纳斯达克摘牌警戒线，其股票代码也由"NTES"变成了"NTESE"。到了9月4日，纳斯达克证券市场终于正式宣布暂停网易在纳斯达克的交易，并指出网易被停牌的直接原因，是因为误报了年度财务报表及未能按时提供准确的2000年年终报告。停牌时网易股价已降为64美分左右，从上市到停牌，股价跌幅高达96%。

网易停牌事件主要原因是其2000年的财务报告被曝光有假，为此网易公司从今年4月起便开始对财务状况进行重新调查。结果表明：2000年网易的财政年度净收入为370万美元，而不是原来报出的790万美元。换言之，网易原来公布的财务报表对其业绩多报了一倍多。

**编辑部点评：** 网易停牌事件不但极大影响了网易的品牌影响力与业务拓展，同时也给其他中国的上市公司敲响了警钟。事件发生后，搜狐的CEO张朝阳就曾这样表示他的看法："以前，大家都认为人事的问题更为重要。现在看，财务出现问题，才是最致命的。"其实，财务问题只是上市公司所需遵守的规则之一，在其背后的意义是整个公司的诚信问题。一个公司如果失去了信誉，它的未来可想而知。

社科院互联网发展研究中心主任吕本富博士曾说："在西方，财务与诚信是一个企业的生存要务。中国企业应尽快融入到这个游戏的规则中，否则会在新规则面前茫然不知所措，甚至落后挨打。"看来随着中国加入WTO，中国企业与国际接轨的问题迫在眉睫。网易的这一事件以最直接的方式告诉中国的企业：无论是上市还是入世，都决非简单的目标。若想真正地站在其中，还需我们不断地努力。

## 最具技术性的新闻：给电脑换颗"心"

发生时间：全年
爆炸力：★★☆☆☆
轰动性：★★★☆☆
影响力：★★★★★

**新闻综述：** 计算机的发展离不开半导体技术的运用。多年来人们不断追求的电脑速度、容量等各方面的提升也都离不开微电子核心技术及所用材料的发展。去年，0.18微米的技术还曾令人眼前一亮，而今年0.15微米、0.13微米甚至更小的技术已大量涌现。在材料方面，AMD公司首先在CPU中加入了含铜的产品，打破了数10年来铝一直是CPU主要材料的限制，使CPU性能得到了大幅度提升。

除了CPU以外，与计算机相关的其它芯片材料也在逐步改变。最值得一提的是一种新型的"塑料芯片"在今年显示出雄厚的发展潜力。传统硅晶体制造的电子元器件和芯片在速度、精密性、导电性上占有得天独厚的地位，其电流能以极高的速度在电路之间快速传输，但在目前的生产工艺条件下，硅晶体制造芯片工艺十分复杂，制造成本也非常昂贵，制造商必须采取数百个措施才可确保半导体的纯度。这与当今计算机硬件市场发展快速、竞争激烈、要求低成本产品的现状相矛盾，也使得更多的厂商将注意力转向新型的芯片材料。

目前，已有多家IT业巨头宣布成立塑料芯片的专门研究机构。如IBM、三菱、朗讯、施乐、飞利浦和Hoechet公司等，他们已经研制出集成了几百个电子元器件的塑料芯片样品，而一些显示器厂商的投入更大，总投资已超过10亿美元。另外，美国已开始将这一技术纳入实用阶段，并在今年推出了一系列采用塑料芯片装置的电子新产品。

**编辑部点评：**其实塑料芯片并不能完全算是今年才有的新产品。早在去年，飞利浦公司的研究人员就曾舍弃了传统的硅材料而改用塑料材质的半导体，制造出一个邮票大小的显示屏。这种显示屏面积为3.5 平方厘米，包含4 096点像素，能以每秒100次的速度更新画面。可惜的是当时大多数人虽然看到了这一技术的价值，却由于过分担心生产成本突然大幅降低，会导致市场混乱以及有可能动摇一些大公司的地位等因素，而不敢对其进行更大规模的投入。

今年，美国国际市场调查公司(Dataquest)发布的一份调查预测报告指出，塑料芯片将成为21世纪的新宠。到2004年，全球塑料芯片行业的年平均销售额将达到100亿美元，塑料芯片将成为未来极具发展潜力的新一代芯片。在这样的大趋势下，各大厂商终于拿出了自己的研究计划与方案。至于这些技术会给整个IT业带来多大的改变，就让我们拭目以待吧。

## 最令人盼望的新闻：中国电信的拆分与重组

发生时间：11 月 27 日
爆炸力：★★★☆☆
轰动性：★★★★☆
影响力：★★★★☆

**新闻回顾：**北京时间11月27日，信息产业部长吴基传证实了中国最大的固定电话企业——中国电信集团公司将被一分为二的消息。吴基传在接受央视《中国财经报道》栏目专访时说："是这样，国务院已经定了，分成南北。北方变成中国网络通信集团公司，中国电信就是保持南方的20个省。北方的10个省，加上网通、吉通重组为中国网络通信集团公司；剩下的，还是中国电信集团公司，这样就变成了两个电话网的相互有竞争力的一个公司，可以发挥竞争的比较优势。"

目前拆分与重组的工作正在就具体班子、资产划转以及通讯网络的调动等实际问题进行进一步的探讨与确定。

**编辑部点评：**去年中国电信全年营业额为1 800亿元，而北方10家公司的市场份额只占中国电信的1/3，约600亿元左右。这一数据说明了什么？说明了龙头地位，说明了中国电信的垄断。谁都知道，垄断只会给行业的发展带来负面的影响，这一点由今年的调查报告我们就可看出。今年由CCID发布的2001年第3季度通信市场调研报告显示，截止第3季度，全国电信业务总收入为2 575.5 亿元，同比增长幅度下降12.5%。由此可见，总的收入虽然提高了，但发展的脚步却慢了下来。

这一次中国电信的拆分除要解决垄断的问题外，另一个意义就是要实现中国移动的多元化与国际化。到现在为止，中国电信还没有拿到移动牌照，从而无法进入这一市场。此次重组成立的新电信和新网通都不再是过去那种具有垄断性质的公司，因此相信这两大公司可以顺利地得到移动牌照。一旦这两家公司拿到了移动牌照，进入移动通信领域，那么每一地域的移动通信市场就会出现至少存在3个以上运营商互相竞争的局面，给市场赋予了更大的决定权。

对老百姓来说，最希望看到的恐怕是这次拆分与重组之后会出现大幅降价的现象，让以往中国电信收费不合理的状况得到改善。但从这次拆分的实际情况来看，短期内这一点不会有大的改观。从历史上分析，我国的这次拆分与日本在1982年对NTT进行的拆分极为相似。日本当年的办法是按地域横切，但效果并不理想，新的东、西两公司仍然扮演着垄断角色，将接入费用订得过高，遭至很多电信运营商的投诉。

总的来看，虽然电话费可能不减，但这并不能说明拆分没有意义，毕竟这是我国为解决中国电信垄断问题所迈出的第一步。

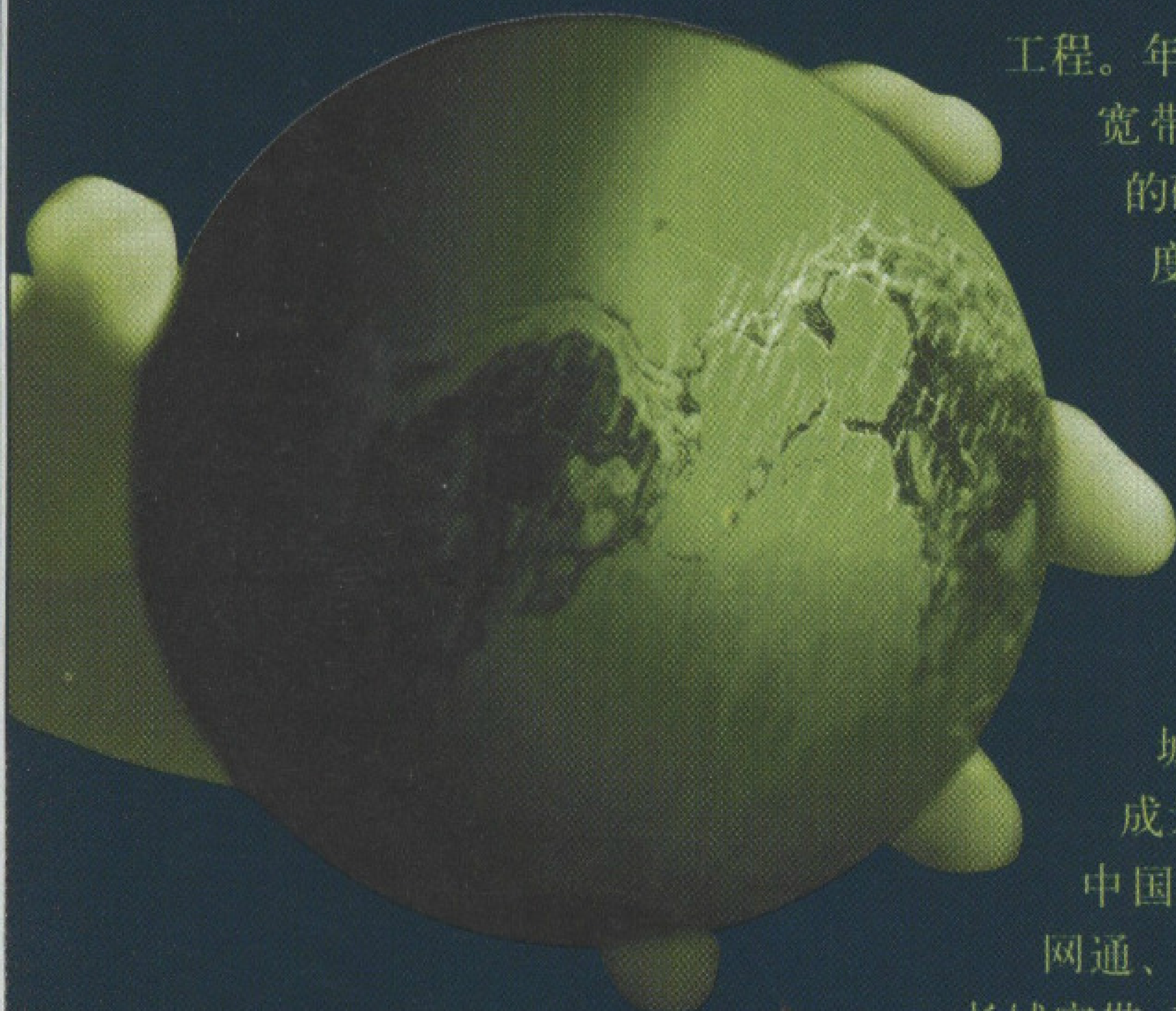
## 最令人失望的新闻：2001 中国宽带年

发生时间：全年
爆炸力：★★☆☆☆
轰动性：★★☆☆☆
影响力：★★★★☆

**新闻回顾：**让我们先来看看2000年末中国各电信集团公司提出的宽带建设方案。中国电信提出将建设"光的速度，海的容量"的宽带网络；中国联通准备建设带宽高、覆盖面广、可靠性强的联通新网络；而中国网通更是提出要打造中国第1个基于IP协议和密集波分复用技术的全光纤高速骨干网络，网络总传输带宽要达到40G。在其计划中指出，第1期工程便要覆盖我国东南部17个城市，全程达8 489 千米。

由此，人们盼望着2001年将成为中国宽带年。然而，当2001年成为历史的时刻，我们并没有看到如此众多的宏





工程。年初时，宽带建设的确曾一度成为万众瞩目的焦点，全国各大城市都成为诸如中国电信、网通、广电、长城宽带、蓝波万维等公司的抢夺目标。而一段时间之后，随着许多实际问题的不断暴露，宽带建设的计划也变成了档案被封存起来，各大媒体将这种现象比喻为“圈地而不种地”。为此，2001年6月信息产业部发布了《关于开放用户驻地网运营市场试点工作的通知》，要求除13个试点城市外的所有已建或在建宽带用户驻地网的单位（经营性计算机互联网络国际联网的互联单位除外）一律停止建设和运营，这才使“圈地大战”平息下来。

7月时Gartner Dataquest公司公布了对亚太地区各国宽带建设的研究报告。报告直接指出：中国仍然属于宽带发展落后的国家。这就是所谓的2001中国宽带年的建设现状。

**编辑部点评：**发展宽带网络对任何一个国家都极为重要，同时建设的难度也是巨大的。它需要在前期投入巨额的资金，因而建设宽带实际上是一个高风险的行业。如果想将风险降至最低，一般的办法是在建设前确立合理、可行的方案。而我国的建造商却在建设开始之后还被“建设宽带还要不要窄带”、“ADSL算不算是宽带”、“建设宽带网络如何盈利”等诸如此类的问题所困扰，其后所表现出的发展与建设的混乱就不难理解了。

从盈利方面看，宽带接入的成本一般为每户1 500元，一个小区至少1 000户，总成本就是150万元。假设每户的入网费定价为500元，采用每月150元的包月制，除去交给主干网的费用、网络设备和服务器的折旧费，即使不扣除人员费用开支，一个用户平均每个月的利润大约只有50元。另外，宽带接入商所直接面对的并不是最终的消费者，由此便产生了小区内的网络设施已铺好，却少有人用的现象。毕竟宽带接入网不像电话线，用户有需求才接入，而是一铺设就要覆盖一大片的用户群。据统计，北京宽带网接入的小区真正投入使用者平均下来还不到30%；而从全国的情况看，社区的宽带用户接入率平均也不超过5%，能达到10%的是极少数。在这种高投入、低收效的影响下，我国宽带网建设也受到了制约。

解决所有的问题不可能一蹴而就，但抓其根本应该是将宽带建设与网络内容建设结合起来。由内容提供需要，再由需要解决宽带市场的供需平衡。现在对大多数中国网络用户而言，还有很多人不知道该如何利用宽带以及宽带可以为他们做些什么。对这些用户，相信即使装上了宽带，恐怕也只是一种资源的浪费。

## 损失最惨重的新闻：爱普生事件

发生时间：7月
爆炸力：★★★★☆
轰动性：★★★★★
影响力：★★★☆☆

**新闻回顾：**2001年7月忽然传出消息：受国家喷墨盒标准起草专家组委托，信息产业部电子第52所对爱普生、佳能、惠普等喷墨打印机墨盒进行了严格的测试，结果发现带智能芯片的“爱普生890”喷墨盒在显示墨尽信号时，彩色余墨量达29%；不带智能芯片的“爱普生580”彩墨盒余量高达79%。该消息一经公布，全国各大媒体一片哗然，一时间指责与叫骂充斥在几乎所有媒体的IT板块。

而后，《南方周末》发表了长篇调查《爱普生事件真相》。该文指出这一检测实际上是以中国计算机行业协会耗材委员会秘书长龚滨良先生个人的名义进行的，而非国家喷墨盒标准起草专家组。这一报道又给原本似乎已明确的事实蒙上了一层神秘的面纱。

在事件刚刚发生时，曾有很多人指出爱普生墨盒的这一现象会导致中国用户每年损失上亿元，并在此基础上呼吁政府部门出面责令爱普生收回有缺陷的喷墨盒，并对中国用户进行赔偿。但由于证据不足，对此整个行业又没有相关标准，因此最终中国政府并没介入这次事件。而中国计算机行业协会还曾在赛迪网刊登声明，称“这纯属龚滨良本人的个人行为，检测报告不代表中国计算机行业协会的观点，协会也从来没有建议政府责令爱普生公司收回有缺陷的墨盒。”

由于爱普生事件的不断升级，2001年9月，信息产业部组织了包括珠海天威、中山宇宙和珠海格力等国内兼容墨盒厂家的技术人员成立了国家喷墨盒标准起草专家组，并制订出一份专门针对此行业的标准草稿——《喷墨打印机用零配件　墨盒通用规范》。但由于一些原装大厂如惠普、爱普生、佳能和利盟等并没能参与标准的起草工作，并担心这份规范会泄漏其商业秘密，因此纷纷表示：“不能制订这样的标准。”

**编辑部点评：**喷墨盒市场的竞争一直都很激烈，这主要是由于喷墨盒的销售不但是生产兼容喷墨盒厂商的最主要利润来源，同时也占据着各打印机生产厂商全部利润的一半以上。而爱普生墨盒一直占据中国的大部分市场，每年在中国880万个的销量与8.8亿元的销售额当然会令人眼红，这就难怪爱普生这一次会成为众矢之的了。

不过，对于墨盒的调查报告确实有些牵强，因为在这份报告中既没有看到相关的行业标准，也没有看到调查的具体步骤。如果单以余墨量来考核恐怕很难说明问题，因为

对于彩色喷墨打印机而言，其彩色墨汁大多是由青、红、黄三色组成，而其它颜色是由这三色衍生而出，如果其中一种颜色的墨汁用尽，打印机就会显示喷墨用尽的信息。由此可见，如果我们只单纯打印红色而根本不用其它颜色，有可能红色墨汁用尽时其它两色墨汁的余量还是100%。另外，在购买打印机时，厂家一般都会做出可以打印多少张的保证，只要达到了其保证数量，即使再多给用户一些墨汁，相信也没有人会反对，毕竟这些墨汁都是需要厂家出钱生产的。

## 最具吸引力的新闻：无线上网

发生时间：全年
爆炸力：★★★☆☆
轰动性：★★★☆☆
影响力：★★★★☆

**新闻回顾**：无线上网听起来似乎距离我们还很遥远，实则不然。大运会期间，北京电信已为记者和大运会工作人员提供了WLAN宽带无线上网服务。北京电信在新闻中心和部分场馆中分别架设了宽带高速上网的服务点，各点之间实现了互联互通。新闻记者、工作人员首先享受到了这一服务，他们只需在笔记本电脑中插入一块无线局域网卡，就可通过北京电信预先架设的高速宽带无线网络连接到互联网上，进行高速网上冲浪、视频互动、E-mail传送等活动，用户可享受的数据传输速率最大可达11Mbps。

对整个世界而言，2001年是无线上网技术飞速发展的一年，因为2000年全球无线上网人口总数只有3 900万人。而从今年的发展态势来看，到2005年末这一数据可增加到7.29 亿人，也就是说可增加17倍多。

**编辑部点评**：无线上网技术的意义究竟有多大，我们很难准确预测。但它所牵涉的范围之广却可以从今天的发展看出。你千万不要以为无线上网仅是针对PDA、手机、笔记本电脑这些具有通讯功能的设备而发展的，实际上它可以融入我们生活中的各个方面。据有关方面报道：以色列一家小型芯片制造商Connect One公司宣称，他们成功开发出了世界上第1个可适用于冰箱或自动贩卖机等各种设备上的神奇芯片——iChip因特网管理员。因为这种芯片将帮助电器用品无线接入互联网，使得互联网数据在上述产品中的应用和交换成为可能。

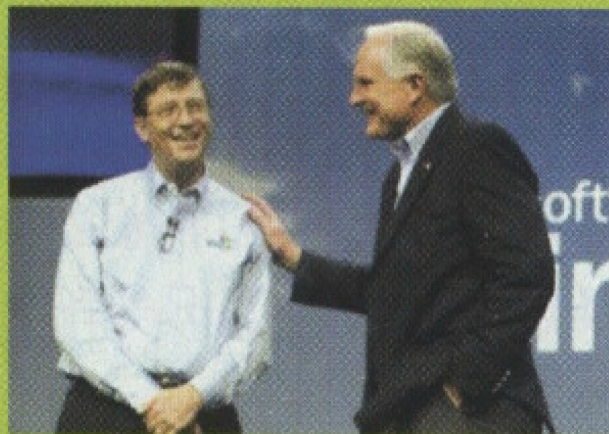
未来会如何谁也不知道，但平安相信无线上网技术一定会给人类的生活带来质的飞跃。

以上挑出的都是平安认为在这一年中对我们的生活产生重大意义或具有重大影响力的新闻。其实在每个新闻的背后，还有着无数的传奇故事。接下来就让我们关注一下几位IT时代的巨人，看看他们在这一年中的喜怒哀乐吧。

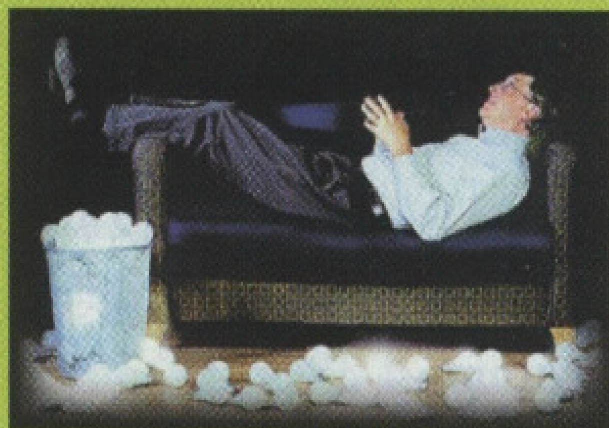
# 2001 IT 人物实记

## 最开心的人：比尔·盖茨

3年了，比尔一直被微软的垄断官司搞得疲惫不堪。到了今年官司终于告一段落：美国司法部于华盛顿时间11月2日宣布，已经与微软公司达成协议，不再寻求拆分微软公司的方法。据有关人士分析，这一决定与今年的911事件及美国的经济萧条有关，并不是因为微软没有垄断。但无论如何，只要微软不被分家，在软件业里，它就还是老大。



在销售方面，就更令比尔开心了：Windows XP在发布后由于推出了配备附加授权许可的家庭版，而得到了更多用户的支持，一时间竟然供不应求，仅仅1个月的时间，微软公司为这款产品预备的附加授权许可就已全部用光。怎么办？只好连夜加印了。



当然，这一年对比尔来说还是有些遗憾的事：欧盟对微软垄断的调查就是接连不断、没完没了。不过没关系，反正微软在美国，欧盟拆分不了它，最多也只是罚点款罢了。

## 最大胆的人：卡莉·费奥利娜

卡莉担任惠普的CEO是在两年前，上任后她曾大刀阔斧地改革公司管理体制，将公司过去以产品为中心的组织结构改变成以客户为中心；将原来的83个业务纵队缩减为17个。这些改革措施在开始时取得了一些成绩，使惠普的增长率攀升了2个百分点，但往后人们就很少看到新的进展了。

因此，就在惠普与康柏合并前一个月，还有人推测卡莉在惠普公司首席执行官的位置可能将要动摇。谁知峰回路转，一下子她却成了惠普与康柏合并后新公司的主席兼首席执行官，掌管排名在IBM公司之后的全球第2大PC制造公司，这可让不少行家大跌眼镜。

随之而来的就是人们的怀疑与批评，评论的焦点主要集中在“1加1是否等于2”、“两个极为相似的公司是否能融合”等方面。诚然，并购像康柏这样的大型企业，绝不可能只是简单的购买，能做出如此大的决定，卡莉的勇气的确令人钦佩。不过胆大还需心细，以后如何发展就要看卡莉的真本领了。写到这里，平安忽然想起卡莉的声音：“在整个IT行业面临挑战的时刻，合并使我们成为行业的领导者，与消费者和合作伙伴们一道，我们将在未来数年内共同改造这个行业。”

## 最具挑战性的人：陈文琦

陈文琦先生是台湾威盛公司的总裁。威盛近些年来虽然在计算机芯片领域取得了不错的成绩，但在该领域内Intel公司却一直占据着霸主地位，以威盛今天的实力，要想同Intel真刀真枪地较量恐怕还为时过早。但从今年的很多现象看，威盛在许多地方确实表现出了不惧Intel的实力。

最引人注目的恐怕要数威盛与Intel之间的官司了。首

先是Intel在美国状告威盛侵权，紧接着威盛就在美国和台湾两家法院反诉Intel，当时的火药味极其浓烈。这两件官司都是针对芯片组技术开始的。其实早在两年前，当威盛借本土优势在芯片组市场上所占份额首度超过Intel时，两家公司就已开始了这场技术上的角逐，只是到了今年才变成针锋相对的态势。

除了在芯片组市场之外，威盛还在计算机其它领域向Intel发起了挑战。譬如今年威盛曾在微处理器论坛提出，要以基于0.10微米技术的芯片推出2GHz的处理器。许多专家认为，这一处理器堪称Intel的Pentium 4“克隆品”。

技术是实力的保证，威盛经过这些年的不断发展确实已具备了一定的实力，这也难怪陈文琦会说：“整体而言，大公司一统天下，控制全世界的时代已经过去了。”

## 最失意的人：王志东

王志东1993年创办四通利方信息技术有限公司，1997年成功地为四通利方公司引入650万美元的国际风险投资，成为国内IT产业引进风险投资的首家企业。1998年12月，他又成功地完成了与美国华渊资讯网公司的合并，创建新浪网公司。

有人曾经这样说“新浪是王志东的孩子。”但是2001年6月3日，新浪网却宣布王志东已被终止公司总裁、首席执行官及董事会董事职务，而茅道林被任命为公司首席执行官及董事会董事，汪延被任命为公司总裁。事件发生后，大家关注的是网络的泡沫，是利益背后的阴影，却很少有人愿意去了解被迫离开自己孩子的王志东会有怎样的心情。

今年王志东已33岁，离开新浪的他不得不开始人生的第3次创业。有些人认为他还行，有些人认为他已老了。而王志东自己在记者面前还是保持着信心，“我自己仍然坚信，中国互联网产业是刚刚起步，在未来几年里还会有大的发展，大家不必失望”（王志东语）。

## 最有目标的人：刘积仁

刘积仁是东软集团有限公司的董事长兼总裁。有王志东的事例在先，恐怕很多人在引资的同时都会担忧自己的地位。但刘积仁不同，2001年6月29日，全球第3大软件公司冠群电脑有限公司（CA）宣布，以4 000万美元入股东软集团。4个多月过去了，这笔投资截止到现在还未得到一个确定的股东席位。而关于资金的使用、到位时间等也没有完全明确。是因为各CA因怕地位不保而阻碍了引资么？不是。

其实，目前在东软内部正在酝酿着一个大的变革，其主要内容为通过一系列的股份置换，东软集团的性质将由内资变为中外合资，以至在接下来的两到3年内，使中国出现一个至少囊括3家国内外上市公司的“东软系”。最后，刘积仁的目标是将东软建成美国纳斯达克证券市场上的第1支“中国软件股”。

## ■尾声

新闻回顾就此告一段落，无数的故事已深深地印在了平安的脑中。正当平安打算细细品味这些事件更深的意义时，Walker大人又一次走到了平安的身边。这一次他的手里没有沙子，但却对平安说了一句话：“这一期的专题写完了，记得留意一下2002年的新闻大事。相信今年你不但可以找到水晶，还可以找到金子。”

平安又呆住了，2002？刚刚开始。

不过转念一想，是该为今年做准备了，发生的事都已成为历史，就让它留在这本杂志里，留在我们的记忆里吧。2002年一定还有无数的波澜等着我们去探讨或经历。大

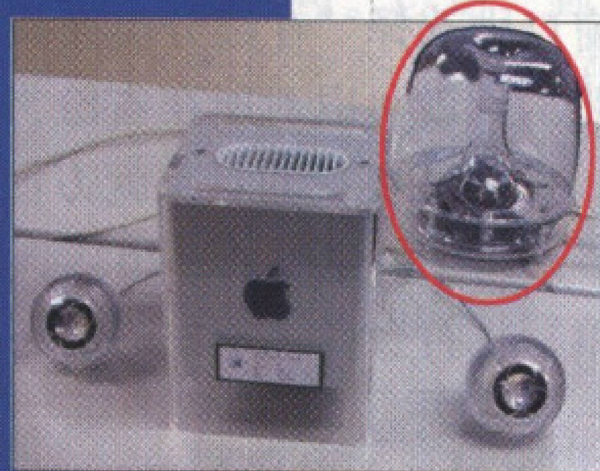


# 编辑导语

2001年12月7日，我去参加苹果公司关于iPod的发布会，在会上顺便照了几张苹果电脑的照片。说实在的，本人非常喜爱苹果电脑的艺术灵感，比如现在各种颜色的PC机“创意”都来源于苹果电脑。当初，是苹果电脑率先给我们带来计算机的“五彩”。大家看一下左面的图片，猜猜那个透明的大圆家伙是什么？说出来你一定爱得要死，那是低音炮！怎么样，有没有想拥有它的冲动？

随着时间的推移，我对Windows是愈来愈感到失望与厌倦，如果你见识过苹果电脑或者Linux操作系统，你一定会乐于舍弃Windows。当然，这有一个前提条件：你不是一个成天只玩游戏的人。因为就目前来说，Windows对大多数人最有吸引力的地方就是可运行的游戏众多，而在其它领域（办公、网络、图形处理），别的操作系统也相当优秀，有些功能比Windows还强。现在我各举一个例子，大家就知道Windows差在什么地方了。如：我们可以给苹果电脑的文件夹定义颜色来区分是否处理过；Linux有多个系统操作环境，我们可以在其中分别进行互不干扰的操作。

低音炮





好在微软最新推出的Windows XP在易用性与稳定性方面与先前版本相比表现还不错，其界面也靓丽了不少，再加上价格的下调，多少增加了用户的一些信心。不过，现在政府正在大力推行“电子政务”与正版化，中关村的一些厂商都开始预装linux，将来的发展趋势到底怎样，我真希望是一个变数。

李红警

lgc@popsoft.com.cn

QQ2000又出新品了！的确，我们发现QQ是新品倍出。这不，刚过没几天，QQ2000b Build 1020又横空出世。那么，它到底有什么新功能，对我们有什么帮助呢？为此，笔者从网上把它“请”到自己的机器里，并试用一番。最后整理成文，希望通过本文能够和大家一起来XP（体验）一下QQ2000b Build 1020的新功能。

# 小企鹅大变化

北京 阿健



## 快速读取好友资料

在以前版本的QQ中，当我们运行注册向导重新注册后，会发现系统从服务器上取回的很多好友资料都没有更新，全部是一串串怪怪的数字，很影响形象。要等一段时间或好友上线后才能够逐渐恢复。现在，如果我们使用新版本的QQ绝对不会有此类问题发生，因为QQ2000b Build 1020中已经修正了原先的这个BUG，让你可以即时看到好友的“完美形象”。

## 查找更加强大

以往我们要查找一位好友，如果不知道她或他的QQ号码，那几乎是大海捞针。而在QQ2000b Build 1020中新增了按地区、年龄、性别查找在线好友的功能。只要我们点击QQ面板上的查找钮，并在弹出的“查找添加用户”窗口中选择“在线分类查找（仅限会员）”项（如图1），再按下“下一步”，就可以对所在省份、年龄区间、性别进行查找了（如图2）。这样，查找所要找的对象就方便多了。

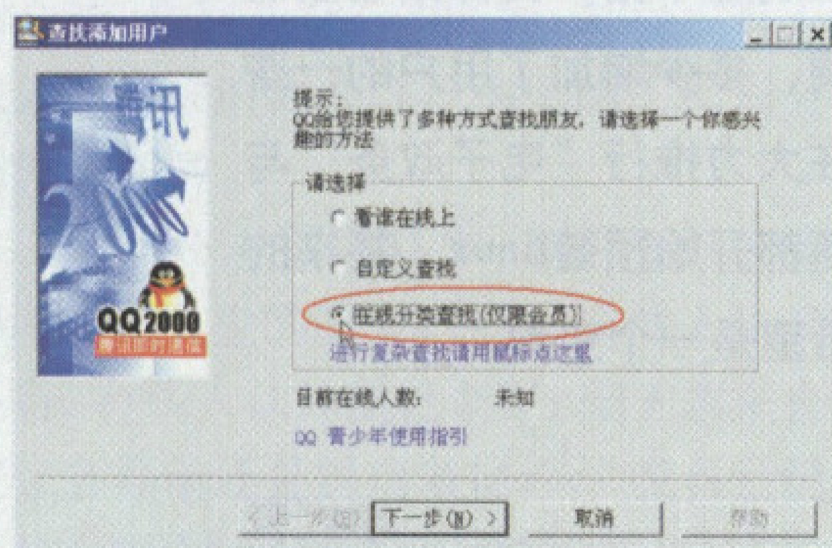


图 1

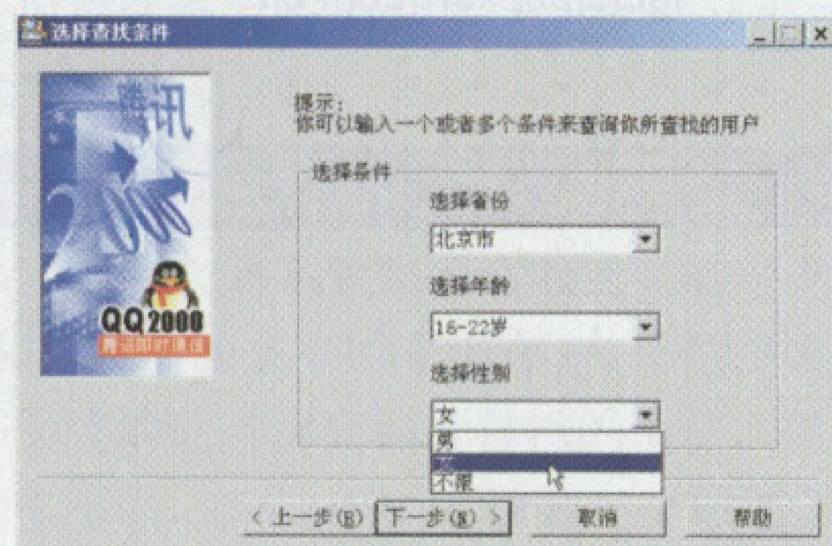


图 2

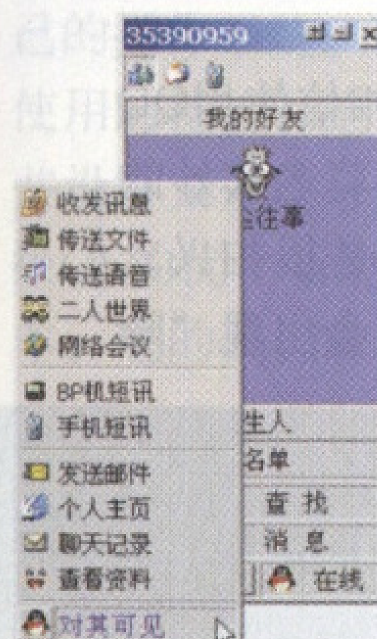
如你选择地区是“北京市”、年龄是“23-26”、性别是“女”，这样凡是在QQ的个人设定中填写了符合以上条件的网友，具体说就是北京市23-26岁的女网友就被你一网打尽了。嘻嘻！

可惜的是，这项功能仅对QQ会员有效！如果你不是QQ会员，则会弹出对话框，并拒绝服务，这又一次验证了“天下没有免费的午餐”这一定律！

## 隐身对部分好友可见

腾讯的QQ在国内似乎已经成了网上聊天的代名词，殊不知每每在网吧中都能听到嘀嘀声？的确，QQ的出现给我们即时通讯带来了很大的方便，而且相当便宜、实用。但是，由于网络是一个开放的系统，这样我们在网络上难免也会遇到一些QQ“好友”的“骚扰”，影响了正常的工作和学习。于是，很多人不得不使用隐身上线，使用隐身上线时的图标和不在线时完全一样，这样别人就不会再看到你，都以为你不在线。但是如果你的好友真的有事要找你，却发现你“不在”，那又不太方便了。在QQ2000b Build 1020中新增加了隐身对部分好友


图 3


图 4

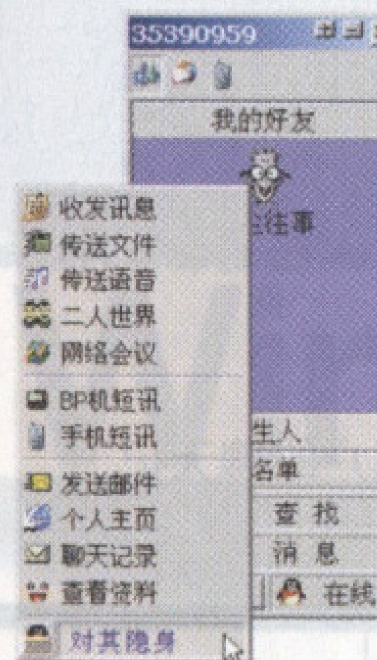

图 5


图 6

可见的功能。

启动并登录QQ后，如果你的QQ不是会员QQ，用鼠标右键单击好友头像，在弹出的菜单中将显示一项“会员密友”，如图3所示；如果你的QQ是会员QQ，则QQ在线的时候将不显示该菜单项。取而代之的是，“对其可见”的选项，如图4。点击此项菜单之后，即把该好友设定为QQ密友，该密友将看到你在线，同时该好友的昵称在你的QQ中将变为深蓝色，以示区别。这样，尽管你隐身着，在该密友的QQ上仍然会显示你在线。当然，如果你又后悔将该好友加为密友，你可以再次用鼠标右键单击该好友的头像，在弹出的菜单中选择“对其隐身”，如图5，在那位好友的QQ列表里，你的头像将变成灰色，表示你已不在线，同时，对方的昵称也将恢复原来的颜色。

但同样，此项功能目前仅对会员开放。不过，相信有了这个功能，可以减少一些干扰。

### 自由上传、下载分组信息

笔者的QQ上好友众多，不得不对所有在线人员分组处理。而且笔者经常出差，上网地点并不固定，每次上网启动QQ都得从远端读取大量的人员名单，尽管笔者已经把他们分了组，但到了别的机器上又得重新分组，非常麻烦。大家都知道，QQ好友的分组信息存放在QQ安装文件夹下你的QQ号码文件夹下的user.db 文件中，只要通过拷贝/覆盖大法就可以带上你的分组信息，但终究有些不方便。现在在QQ2000b Build 1020中自带了一个上传、下载自由分组信息的工具。方法是右击QQ2000面板，选择“上传好友分组”（如图6），然后根据屏幕提示做即可。以后，到了别的机器上只要同样登录QQ，然后选择“下载好友分组”命令，过一会儿你就会惊喜地发现你的好友已经分组列在QQ面板上了，怎么样？神奇吗？有了这个功能，相信即使大家重装系统也不怕了。

注：这一点是笔者自己发掘出来的，在QQ的最新功能文件中并没有提起，但据笔者试用发现，它也只对会员有效。

### QQ信使功能

“移动QQ”服务是移动通信运营公司的GSM SMS和WAP系统与腾讯公司的QQ系统互联，使移动电话用户可以直接和QQ用户进行短讯通信的一种服务。目前，该服务已经在国内数个省的移动公司和联通公司开通。使用的人也很多。不过，在QQ2000b Build 1020中新增了QQ信使功能，而且可支持以主叫付费的方式从QQ面版呼叫未开通移动QQ的用户（如图7）。




### 改进的TE腾讯浏览器

TE是腾讯专用浏览器Tencent Browser，在你安装了QQ2000以后，你可以选择是否让TE成为默认的浏览器（如图8），如果选“是”，它就会取代IE或其它浏览器。很多人都不喜欢选择它，不过这一次TE没有让我们失望。集成了很多QQ的特色功能，与QQ结合紧密，你可以在浏览器中登录QQ，迅速转入腾讯网站、腾讯讨论组、腾讯社区等相关服务（如图9）。

另外，在TE浏览器中内置了QQ2000软件的一个重要功能，即所谓的“谁与我同在”。这个功能可以让我们在浏览某个网站的时候看到和我们在同一个网站上浏览的网友，当然，有个前提就是他也在使用TE浏览器，并且可以用QQ与这些网友交流，还可以在网页上留言，相当方便。

同时，TE为浏览器增加了几个按钮，你在设置代理服务器和登录QQ时会感到很方便。在新版本的TE中还优化了收藏夹功能，使用更加直观方便。

### 聊天更加安全

QQ使用率很高，于是也出现了很多窃取密码的工具。这使得很多网友整天生活在胆战

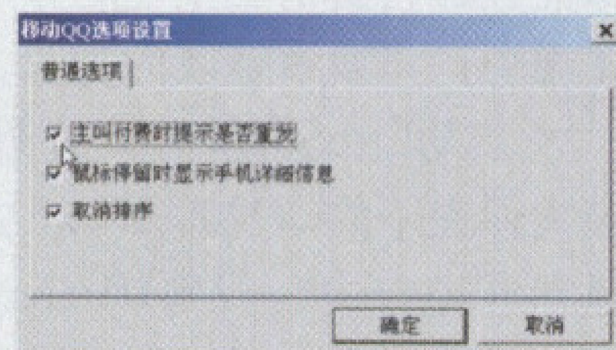

图 7


图 8

心惊中！不过，在新版本的QQ2000b Build 1020中已经采用不可逆加密算法加密自动登录时的QQ密码，增强了本地数据的安全性。而且，还加强了底层协议的安全性，可有效地抵御恶意工具的外部攻击。让你聊得更舒心、更安心！

### 让你聊得更快

微软2001年10月25日发布了其Windows XP，相信有很多人已经开始体验了。不过，以前版本的QQ2000在Windows XP上运行时比较缓慢，安装QQ2000b Build 1020之后，你会发现其速度大有长进。这样，QQ就可以为你更加卖力地干活了。

### 与莫名错误Byebye

操作Windows的人最怕的就是不知名的非法错误。相信使用QQ的朋友有一部分人遇到过“除法操作错误”的问题，给人莫名其妙的感觉！有时正在和MM聊天时突然弹出这样的窗口，实在是很扫兴。现在，QQ2000b Build 1020已经修正了在某些机器上可能会出现“除法操作错误”的问题，让你与莫名错误彻底Byebye!

### 其它修正

此外，QQ2000b Build 1020还较原先的版本作了很大的优化：

(1) 修改优化了一部分QQ头像，使其更加可爱；

(2) 修正了2人世界中某些声卡无法听到声音的问题；

(3) 修正了在加好友时某些电脑可能会死机的问题；

(4) 修改了资讯通自动更新的逻辑，提高网络利用效率；

(5) 修正了手机消息可能会造成面版上系统消息图标消失的BUG；

(6) 修正了消息管理器中的一些问题；

(7) 修正了聊天室中无法看到新头像的问题；

(8) 增强了消息存储部分的稳定性，最大可能保护用户的聊天记录文件。

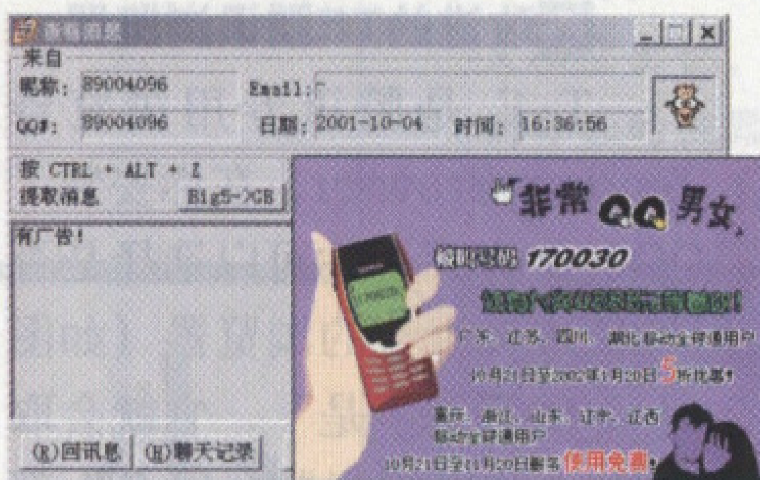
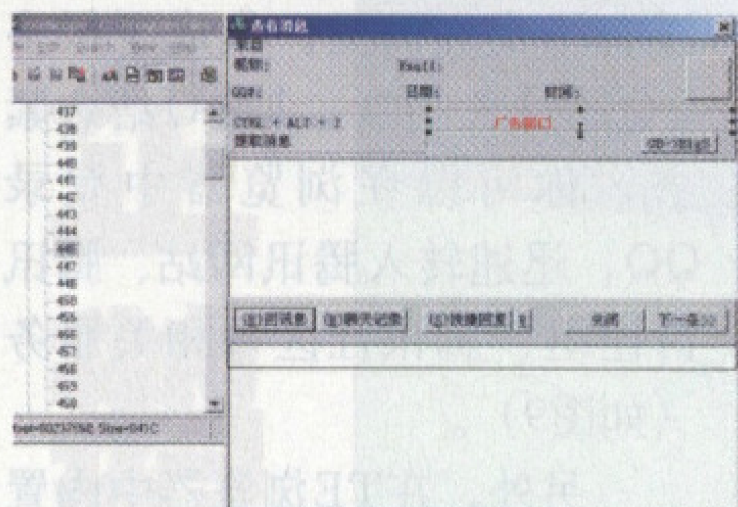
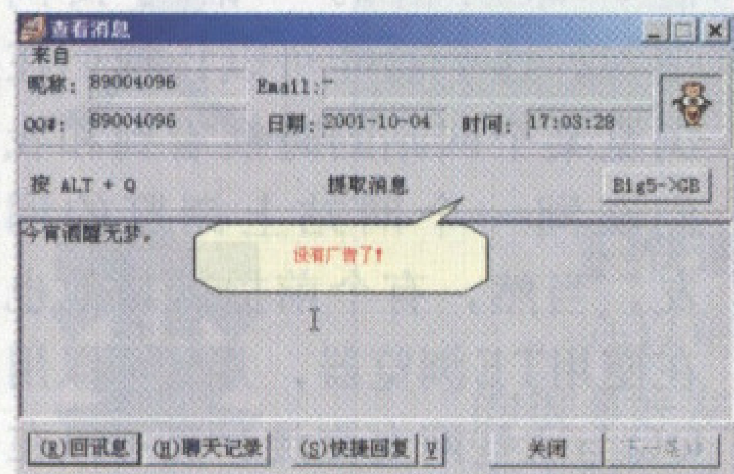


图 9

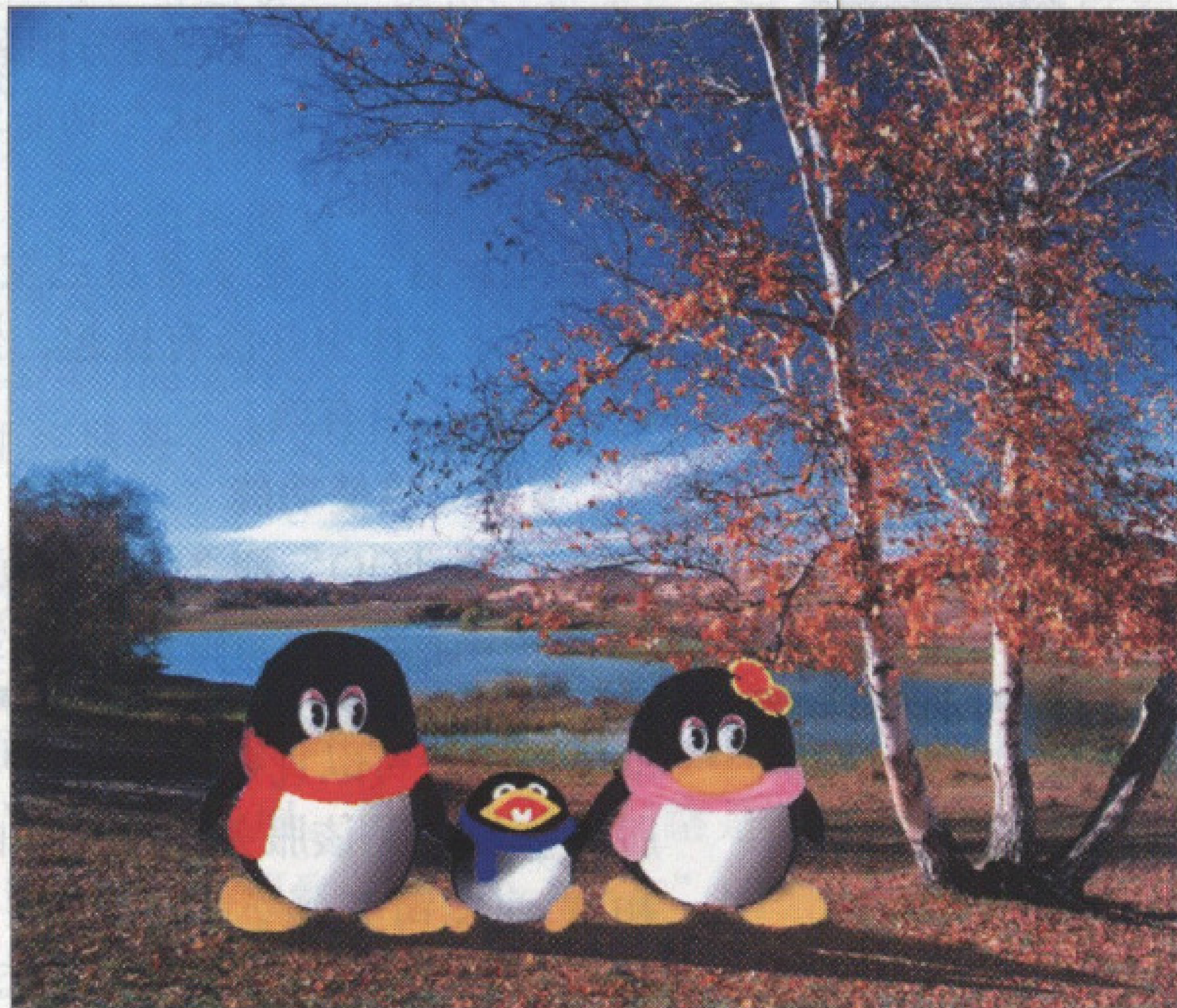

图 10


图 11

怎么样，心动了吗？那赶快从它的主页“最新下载”（http://www.tencent.com/download ）选一个就近下载的服务器下载吧！

最后要告诉大家，QQ2000b Build 1020中又加入了广告功能（如图10）。那么我们如何把它去除呢？因为目前基于它的补丁程序还没有推出呀！不要急，只要照着我的步骤，一定会有惊喜！

启动ExeScope6.20资源修改软件，打开QQ安装文件夹下的QQ2000b.exe文件。其中的资源将会显示在窗口中，找到Dialog资料下的441号资源（该对话框是“发送讯息”窗口），并选中工具栏上的“显示对话框”按钮，出现如图11所示的窗口，其中笔者所注的部分就是广告条窗口。此时用鼠标按住此对话框的最右方将此对话框向上拉，直至不出现这个广告窗口。并接受ExeScope提示的是否保存修改中的“OK”钮保存，然后再对446号“查看消息”资源进行类似操作。重新登录QQ，你就会发现，广告已经没有了。大



由于中文版刚刚发售，是否存在不稳定因素还不太清楚，为确保测试的准确性，所以我们这次测试使用了Windows XP英文版。

Windows XP的优势：极端稳定、强大的多处理器和网络性能、可靠的游戏性能、比Windows 2000有着更好的兼容性。

Windows XP的不足：不支持Windows 2000的游戏可能也无法在Windows XP上运行、即使一些最新的软件产品也有可能不支持XP、严格的防盗版激活处理。

每隔几年，Microsoft都会发行最新版本的Windows操作系统，而每到此时，为了获得更方便的操作和更高的性能，不少玩家就会迫不及待地升级自己的操作系统。Windows系统从95到Me的每一次进步都出现了比以往更容易使用的特性和绝对不可缺少的新功能，但是对于一个运行状态良好的OS来说并没有太多进行升级的激励。通过混合Windows NT核心的强大性能和消费级OS的优化系统，Windows XP是最近我们看到的最引人注目的Windows版本。它的确拥有一些重要的新功能，而且易于使用，同时当机的几率几乎为



# Microsoft Windows xp 游戏性能测试

【蒸汽动力测评组】

零。另外，从我们对Windows XP的测试版本进行预览以来，这个系统已经取得了很大的进展。对于许多用户来说，稳定性和游戏性能的混合使其成为值得从Windows 98或Me升级的产品。

Windows XP核心引擎取消了以往混合16位和32位代码的做法（尽管Microsoft尽最大努力隐藏这一点，但是原来的内核确实基于DOS），Windows XP基于最新和更加可靠的Windows NT核心。建立在NT基础上的前一个操作系统Windows 2000在追求技术的玩家中找到了许多追随者，但是Microsoft官方并没有正式认可它是一个家庭用产品。Windows 2000的定位是一个专业操作系统，因此，它并没有对聚焦于家庭用户的第三方硬件和软件制造商提供普遍支持。Windows XP是Microsoft第一个直接面向普通公众、采用NT内核的系统——它更容易安装和使用，而且大多数工作组和安全功能对于用户来说是透明的。

移向Windows XP的道路无法再简单了，我们在3台不同测试系统上安装XP时没有遇到过一次故障。在一个干净的硬盘上安装Windows XP不会有任何麻烦，在Windows 98 SE和Windows 2000下升级安装都非常流畅。虽然干净的安装过程减少了任何软件兼容性可能发生的问题，但是升级选项也会对原有系统进行一次兼容性测试并且保留大多数程序和设定。

Microsoft最初制作了两个版本的XP，Windows XP Home Edition和

Windows XP Professional。游戏玩家将在售价较低的消费级版本中找到他们需要的一切，但是还有一个例外：Home Edition不支持多处理器系统。如果你已经安装了一台双CPU系统，那么你需要XP Professional来发挥出最大的性能。Professional相较Home Edition独有的大多数功能对于游戏玩家来说都不切实际（强大的文件加密、增加的膝上和移动平台支持、额外的管理工具等）。虽然Home Edition的测试版本缺乏Windows 98引入的多监视器支持（似乎从那以后就成了相当普遍的显卡功能），但是Microsoft确实在最终版本中加入了这个功能。

##  GUI、新特点和游戏性能

Windows XP Home Edition无疑是Windows系统发展至今用户界面最为友好的一个版本，其强大的帮助系统包括从定制桌面到设置家庭网络的各项导游、指南和完整的向导。任何人都可以轻松掌握这个系统的操作，点击鼠标发出脉冲信号就可以充分发挥出XP的全部潜能。

同Windows 98和2000类似的基本Windows图形用户界面非常完善，其界面得到了许多改进，开始菜单的打开页面上放置了更多的图标和快捷方式；任务栏、系统托盘和快捷面板大部分都没有改变，但是控制面板采用了按功能分组的方式，而且大多数显示窗口的左侧都会列出上下相关的选项和信息；GUI的外观完全可定制，系统提供了一些不同色彩的桌面主题，而且不喜欢XP多彩新外观的用户还可以选择传统的Windows 2000和Me界面。出于兼容性的考虑，XP的桌面分辨率依然支持低于800×600和低于16位的色彩深度，系统的默认显示方式是800×600的16位色。

尽管Windows XP比之前的Windows版本还要臃肿，需要1.5GB 的硬盘空间，但许多额外功能极其有用。举个例子来说，XP包含的Media Player 8可以同CD烧录软件配合制作音频CD。同样，XP版本的Windows资源管理器不需要第三方应用程序（例如Adaptec流行的EasyCD）就可以直接刻录数据光盘。

其他优秀特点包括内建创建和解开ZIP文件的能力、全面的帮助中心以及大大增强的多媒体文件处理性能。举个例子来说，用户现在可以在任何文件夹中浏览数字图像的缩略图，同样，强大的视频编辑器Windows Movie Maker可以让用户在一个简单的界面中编辑和修剪视频影像，这个软件可以完美地处理从USB Webcam或ATI All-In-Wonder Radeon获取的视频流。

尽管出现了许多新的功能和巨大的硬盘占用空间，但是Windows XP看起来像是任何人一直在期待的Microsoft游戏平台。我们在详尽的游戏测试过程中安装和试玩了大量作品，结果显示XP是一个快速、稳定而且兼容性良好的系统。

我们进行了深入彻底的游戏测试。开始我们选择了最近的游戏，我们测试了从顶尖级的FPS到精致的2D策略等各种类型的游戏。测试中运行的数十个FPS游戏包括整个Quake系列、Unreal（虚幻）和Unreal Tournament、Half-Life（半条命）和6个变形版本（其中包括Counter-Strike和TFC）、Max Payne（英雄本色）、Tribes 2（部落2）以及Return to Wolfenstein（重返狼穴）的多人测试版本。事实上这些游戏的运行情况都很完美，在所有测试系统上都达到了快速、可玩的帧速率。

##  兼容性问题

Windows XP运行最近的其他游戏也同样出色。一般经验是支持Windows 2000的游戏和应用程序都可以在XP下正常运行。Westwood的RTS作品，包括Command & Conquer Red Alert、Red Alert 2和Emperor: Battle for Dune都可以在XP下流畅地运行，Starcraft、Sacrifice、Ground Control和Homeworld也一样。我们还发现了少数能够在XP上运行的飞行模拟游戏，例如Jane's F/A-18 and F-15（简氏飞机系列）、MiG Alley和Microsoft Flight Simulator 2000等。策略、冒险和角色扮演游戏的表现也很不错——Diablo II、Baldur's Gate系列、Desperados和Commandos 2的效果都令人满意。

运动游戏测试显示出了少数令人奇怪的不兼容问题，一些EA Sports的作品完全不能在XP下运行；Tiger Woods 2000的安装过程很顺利，但是运行时会当机；Madden 2001运行极不稳定—通常几分钟之后就会退回桌面；FIFA 2001、NBA Live 2000和NHL 2000测试也出现了同样的稳定性问题。Electronic Arts的一位代表告诉我们2002系列之前的EA Sports作品都不是专门为Windows 2000或XP设计的，它们只支持Windows 98和Me，而Madden 2002测试则显示出了流畅和稳定的运行效果。

DOS游戏当然也不怎么样。Doom和Duke Nukem系列可以运行但是没有声音；Destruction Derby甚至无法安装；Hyperblade可以运行，但是经常会出现减速（而在P4 1.5GHz的系统上老游戏应当飞快）；Final Fantasy Ⅶ也无法运行，甚至采用Voodoo3显卡也是一样；古墓丽影Ⅱ和Ⅲ在启动时都会出现错误。

Windows XP的兼容性向导就是为了这些情况设计的，其中提供了少数可以试验的选项，包括允许OS模拟早期Windows版本以便增强程序兼容性的模式，但是这

种模式根本没有任何效果。我们确实希望它能够帮助Final Fantasy Ⅶ、Hyperblade和Tomb Raider之类的Windows 95/98游戏，但在测试中基本上无用。

另外需要指出很重要的一点，在我们的测试过程中，驱动程序的安装和反安装以及其他类似的行为并没有使Windows XP当机。虽然我们偶尔遇到了一些程序死机和不兼容现象，但每一次Windows都能终止该程序并返回桌面，其间不会出现挂起、蓝屏或者其他异常。然而，我们发现了一些驱动程序的问题（例如Game Theater XP就没有兼容XP的驱动程序）和一些常用软件中没有预料到的Bug。同Windows 2000发行时的情况一样，许多第三方软件的问题应该会在XP发行之后几个月内得到解决。

虽然如此，但如果你决定升级就必须为稳定性牺牲以前版本的兼容性，这是可想而知的。Microsoft直到今天才从不可靠的Windows 95核心迁移到稳定的NT核心的原因就是前者提供了更好的向下兼容性。如果你有一些DOS和早期Windows 95游戏，那么可以设置一个双启动配置——保留安装好声卡和光驱驱动程序的DOS启动分区。

## 基准测试

我们在两个平台上测试了3款目前流行的显卡和两个版本的Windows：一个Athlon 1.1GHz系统和一个Pentium 4 1.5GHz系统。为了测试驱动程序的性能，我们选择nVIDIA最新的GeForce3 Titanium和ATI的Radeon 7500参与这次早期对比。

得分情况显示了两块测试显卡和所属系统的大量信息。注意每个操作系统都采用了干净安装并且搭配了最新的驱动程序，但是其他方面完全没有任何优化。或许XP游戏的性能将随着时间继续改进——Windows XP可以对经常使用的程序进行优化，安排硬盘上经常使用的数据以便更快地读取、在启动时预读经常使用的启动程序并且执行其他优化任务。为了模拟一个典型玩家的体验，我们将Windows XP的所有设定保持为默认值并且重复进行测试直到获得稳定的结果。

## 测试方法：

**基准测试设定：**

3DMark2001（Direct3D）：默认（1024×768的32位色、压缩纹理、D3D纯硬件T&L、FSAA关闭）

Max Payne v1.01（Direct3D）：基准测试Mod AquaMark v2.0（Direct3D）

Quake Ⅲ Arena v1.30（OpenGL）：最高纹理和几何设定、三线性过滤、Demo 4.dm_66

Return to Castle Wolfenstein Multiplayer Test v0.7.15（OpenGL）：最高纹理和几何设定、三线性过滤、Atdemo6

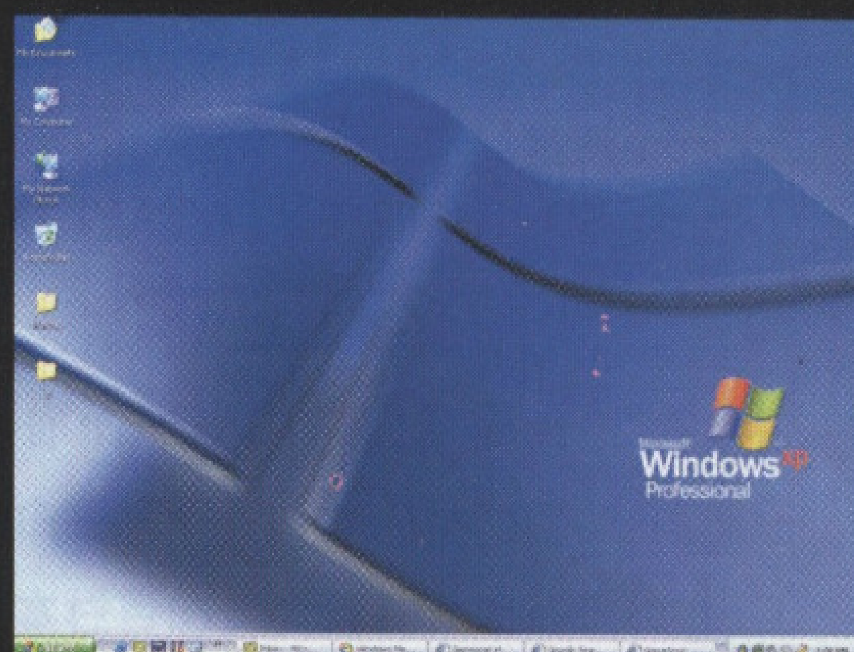
**Serious Sam v1.04（OpenGL）**：1024×768的32位色、三线性过滤、其他都为默认值、Karnak Peaceful Night Coop Demo、开始记录的得分

**系统：**

PC1



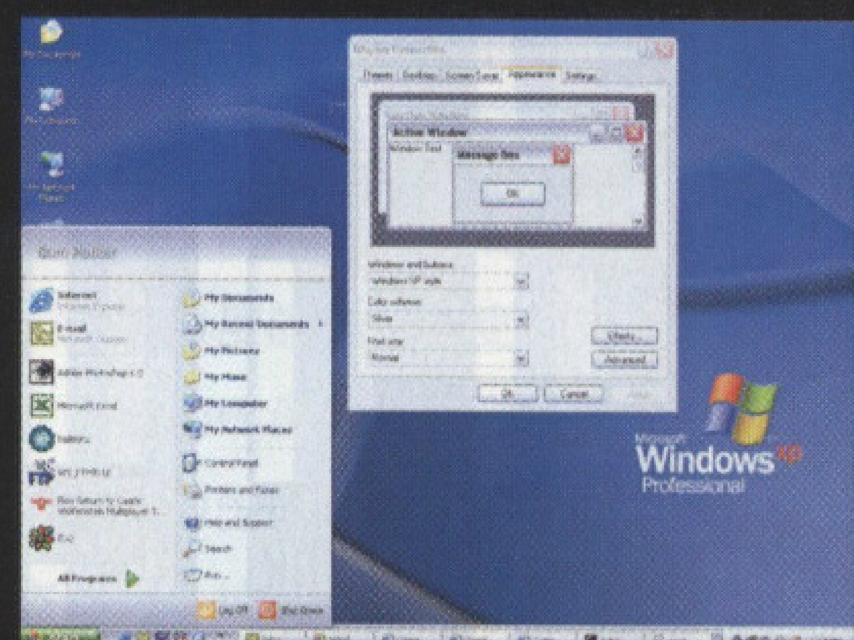
Windows xp



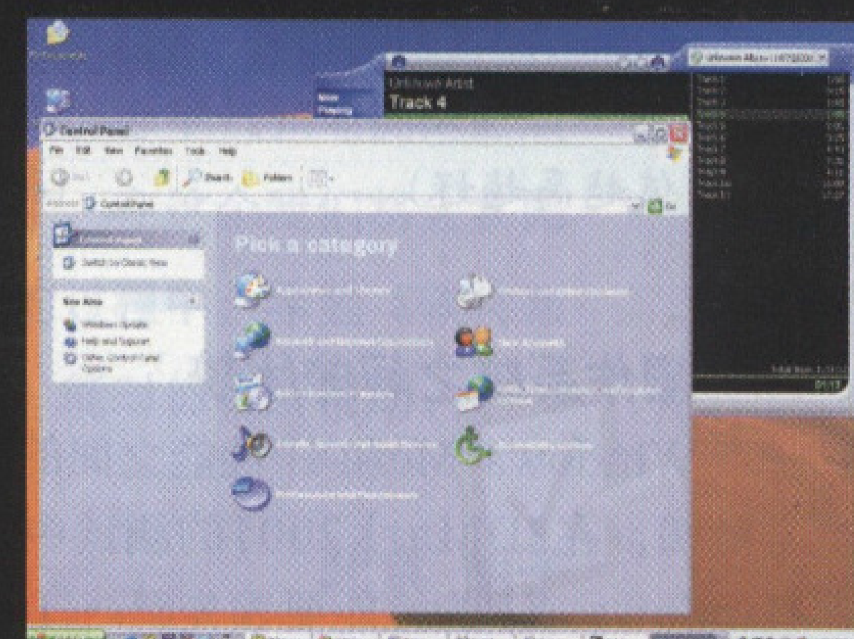
Windows XP桌面



Windows XP的我的计算机窗口显示了存储和移动设备。

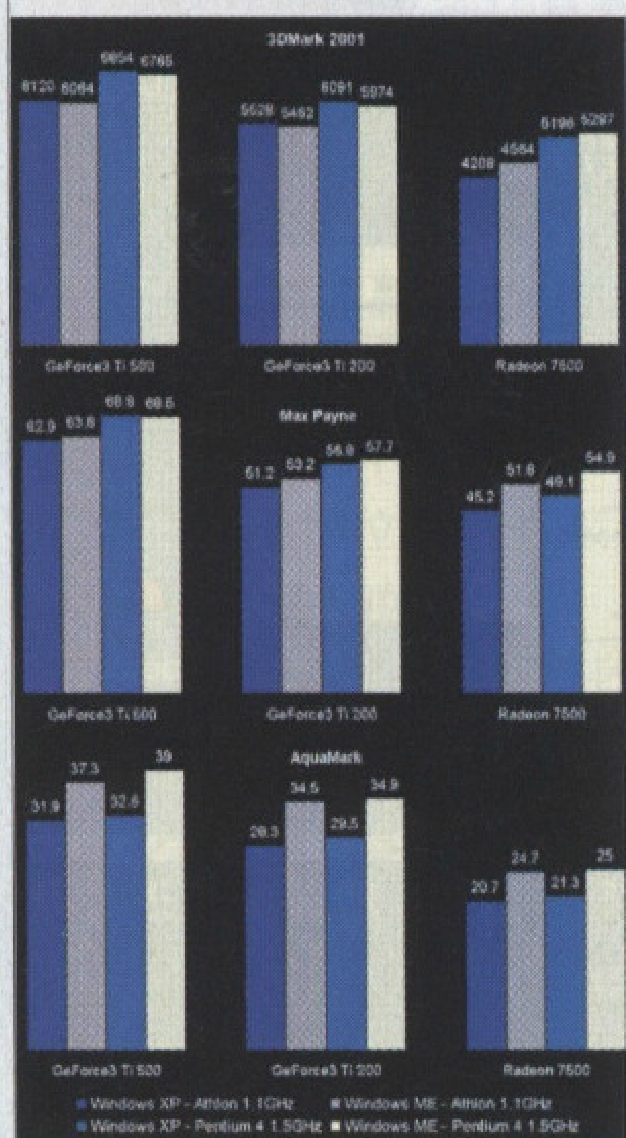


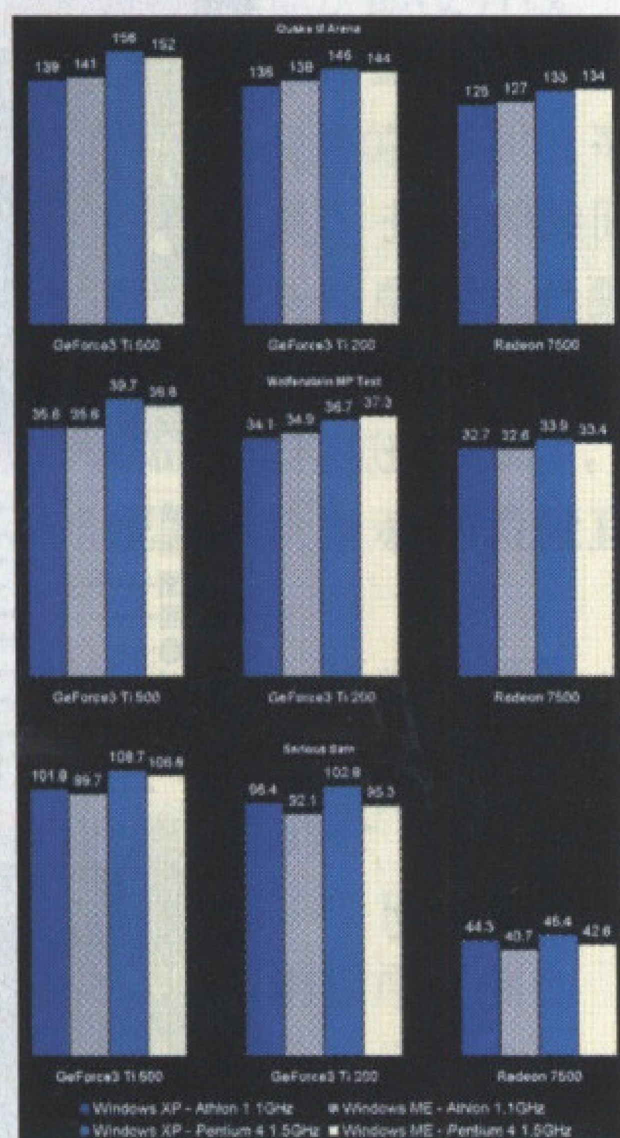
开始菜单更宽，增加了最近打开的程序的快速列表。



新的控制面板窗口采用了合理的分组方式。

Abit K7V主板（VIA 4-in-1 Drivers v4.33）
Athlon 1.1GHz
256MB PC133 SDRAM
Philips Acoustic Edge PSC706声卡（Windows Me Drivers v2.59,XP/WDM Drivers v1.55）
Seagate Barracuda ATA Ⅳ 20GB Ultra/100 7200rpm硬盘
Toshiba SD-R1002 8× ATAPI DVD-ROM
3COM 3C450 Fast Ethernet网卡
DirectX v8.0a
PC2
Intel D850GB主板
Pentium 4 1.5GHz
256MB RDRAM
Philips Acoustic Edge PSC706声卡（Windows Me Drivers v2.59,XP/WDM Drivers v1.55）
Seagate Barracuda ATA Ⅳ 20GB Ultra/100 7200rpm硬盘
Toshiba SD-R1002 8× ATAPI DVD-ROM
3COM 3C450 Fast Ethernet网卡
DirectX v8.0a


Direct3D 结果
（值越高越好）


OpenGL测试数据
（得分越高越好）

### 操作系统之间的比较

Windows Me和XP性能之间的差异应该算是非常微弱，在3DMark2001的测试中，我们可以看到Windows XP的性能要领先8%～10%，然而在真正的Direct3D游戏测试中，还是Windows Me的测试数据要好一些。另外在所有OpenGL游戏的基准测试中，XP的性能要好过Me，但从游戏性能的提升来说，我们似乎不需要升级到Windows XP，但让我们满意的是，微软公司至少保持了游戏系统性能的稳定性。

另外值得一提的就是，我们测试所采用的游戏都已经正式发行了相当一段时间，这些游戏并没有针对XP操作系统进行优化，所以我们还无法预测未来的变化。但如果XP操作系统如微软公司所预期的那样非常成功，那么今后发行的软件就非常有可能利用操作系统内核的改变进行一定优化，这样也许今后发布的游戏在XP操作系统上的性能就会比Windows Me有比较大的提升。

与此同时，nVIDIA的显卡驱动程序似乎看起来针对XP进行了优化，看起来比ATI的显卡驱动程序要强一些。总的来说，这两个操作系统之间性能上的差距非常之小，但是GeForce3 Ti 500在XP下的性能有一定的提升。从硬件规格来看，我们可以预期GeForce2 Ti 200的性能要好过ATI Radeon 7500，但是令人感兴趣的是两者之间的差距变化。Radeon 7500在Direct3D游戏测试中的结果明显要低一些，但在OpenGL测试中的结果就要好一些，然而在Serious Sam（英雄萨姆）这部游戏中，Radeon 7500的得分只有nVIDIA显卡得分的一半，这让我们大吃一惊。

### 最后的结论

通常来说，我们对操作系统的升级并不会感到激动，不过考虑到所有的方方面面，Windows XP确实算是一个非常不错的产品。在Windows系列的操作系统中，它的易用性首屈一指，系统所带有的应用程序、Applets和提供的新特性让人非常满意，游戏性能也非常出色，并且这是第一个运行非常稳定的面向普通用户的Windows操作系统。

随着个人电脑的制造商迫不及待地把Windows XP操作系统安装到所有新生产的个人电脑上，微软公司也试图让所有的软件零售商把货架上之前版本的Windows换上新版本的Windows XP，Windows XP操作系统正在逐步统治着整个个人电脑市场，这并不能算是一件坏事。如果你准备在接下来的几个月内添置一台电脑，请确认这台电脑安装了Windows XP操作系统。另外，如果你还在关心Windows 2000操作系统的稳定性，但是又不清楚是否可以用来玩游戏，那你就不用选择了——Windows XP就是建立在NT/2000内核之上、面向家庭用户的、功能丰富使用简单的操作系统。在融合了专业版本操作系统的稳定性和面向普通用户的易用性和灵活性之后，Windows XP对游戏玩家而言绝对是一个福音。

## CloneCD 3.2

**版本：** 3.2.1.1
**大小：** 2.1MB
**授权：** 共享
**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000/XP
**制作：** Elaborate Bytes
**下载：** http://www.brennmeister.de/files/clonecd/SetupCloneCD.exe

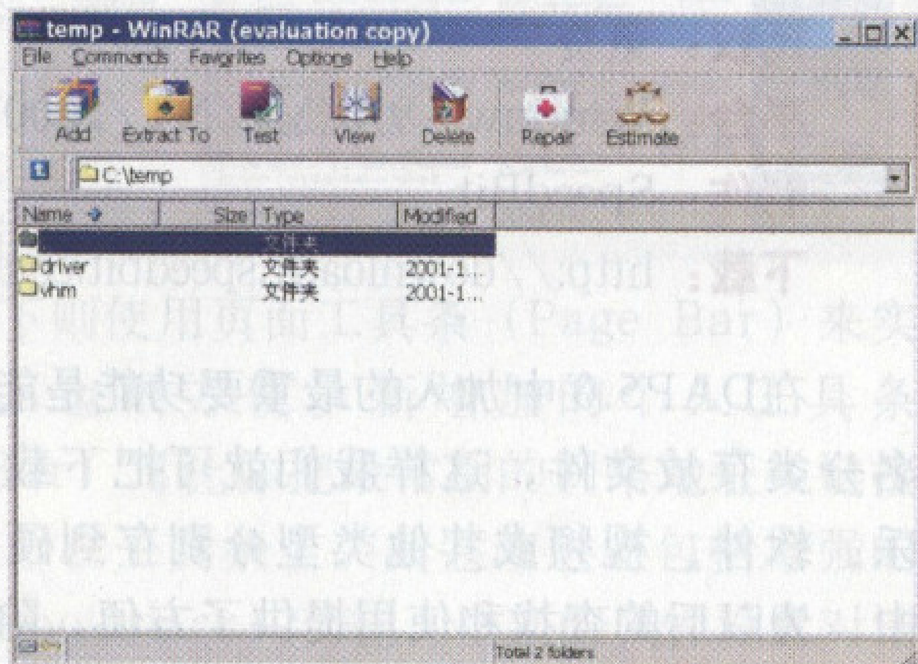
随着刻录机价格的一落千丈，相信很多人跟我一样加入了光盘刻录“发烧友”的队伍，那么你一定可以了解CloneCD对于我的意义就和宝剑对于大侠的意义差不多吧。在众星云集的刻录软件阵营中，CloneCD是唯一一款敢自称“冷热酸甜，想刻就刻”的，管你是CD也好，VCD也罢，加密还是不加密的，全部照刻不误，如此犀利，怎能不让人爱不释手！当然了，要使用这把终极刻刀，你的刻录机必须完全支持RAW（原始数据存储）模式，否则就只有抱歉了。在最新版本中，CloneCD修正了前版的若干Bug并加入了对更多刻录机的支持。各路发烧友们，赶紧行动起来吧！




## WinRAR 2.90

**版本：** 2.90
**大小：** 695kB
**授权：** 共享
**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000/XP
**制作：** Softronic Oy
**下载：** http://www.rarsoft.com/rar/wrar290.exe

在PC压缩工具领域，WinRAR的风头近来一路攀升，直逼同类软件的老大WinZip。从最早的版本开始，与WinZip相比，WinRAR就有着更高的压缩率。有人计算过，压缩同样的文件，RAR格式的压缩率要高于Zip等其他压缩格式8%到15%，这已经很惊人了。同时，在压缩文件的管理和自解压文件的制作等方面，WinRAR也毫不逊色。但是WinZip的版本已升级到了8.0以上，WinRAR在这方面则相对缓慢了一些，这也许和制作者是欧洲人，做事比较踏实稳重有关吧。现




# 软件新天地

大家好！从本期开始，获得你们厚爱的《软件新天地》由我接手了。本人保证将秉持本栏目的优良传统，始终为读者介绍最新、最好、最酷的软件，希望大家支持我，继续关注本栏目的发展。

在刚刚过去的21世纪的头一年中，无论是国内还是国外都发生了很多事，用一句“风云变幻”来形容是远远不够的。而我们的软件市场又是如此敏感，任何风吹草动都会对其有所影响：Windows XP的发布，微软和Linux竞争的白热化，都使我们感受到了时代车轮的轰鸣；而加入WTO后国家打击盗版力度的加强，更使不少软件迷的硬盘都闹了“饥荒”。随着中国入世成功的脚步，盗版——这一和我们国情有着密切联系的社会问题，相信会在一定程度上得到解决。也许过不了多久，我们就能踏踏实实、心平气和地拥抱正版软件了。在这个我们将会共同经历的过程中，希望《软件新天地》能对你有所帮助。

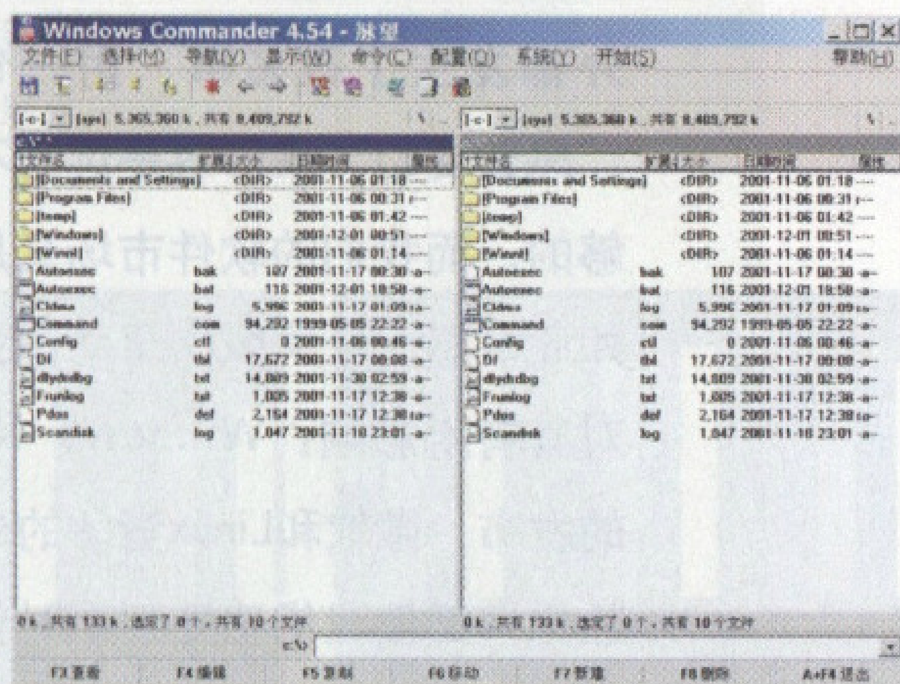
**北京 胡子**

在，WinRAR终于推出了2.90正式版，新版本提供了更高的压缩率和对更多压缩格式的支持，我们期待WinRAR 3.0能带来更多的惊喜。

## Windows Commander

**版本：** 4.54
**大小：** 1.4MB
**授权：** 共享
**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000
**制作：** Christian Ghisler
**下载：** ftp://mirrors.aol.com/pub/cica/pc/win95/dskutil/wc32v454.exe

微软也许没有想到，有那么多人看Windows的资源管理器不顺眼。早在3.X时代，就有不少人想用其他软件代替其中的文件管理器，Windows Commander就是那时的佼佼者之一。如此早熟造成的后遗症就是：人家都已经开始XP了，Windows Commander的外表还是怎么看怎么像那个古老的文件管理器。不管怎么说，一个软件到现在居然还同步发行16位和32位两种版本，实在让人有“不知今夕是何年”的感觉。平凡的外表不免大大耽误了它的前程，尤其是面对越来越多的喜欢酷、炫的新新人类的时候。



除去外表不谈，Windows Commander的功能实在是无可挑剔，只要你想得到的文件管理功能它都应有尽有，而且有很多独门功夫。比如可分割或结合大文件（现在网上很多文件就是用这个功能分割上传的，扩展名是.crc）；可按照文件内容来比较两个文件；支持两个文件夹的同步或文件夹与Zip文件的同步；可一次命名或重命名一批文件；文件搜索功能可搜索Zip等压缩档中的文件；内建FTP客户端，可把FTP服务器中的文件夹当作本地文件夹一样显示和处理……实在太多了。

用过DOS的用户都知道PCTools吧，其特点——“方便实用，雅俗共赏”使无数电脑玩家至今仍然对它恋恋不舍，而我们可把Windows Commander看作是PCTools的遗志在Windows下最好的继承者。真怕这么好的软件用的人越来越少，拜托Windows Commander快去美容吧，应该不费多少事儿的，现在使用软件也讲究“以貌取人”的啊！

## MusicMatch Jukebox

**版本：** 7.0
**大小：** 9.7MB
**授权：** 共享
**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000
**制作：** MusicMatch
**下载：** http://dnld.musicmatch.com/builds/MMD/PC/DNL/999990000/MUSICMATCH_7000135.exe

与其他时尚的媒体播放工具相比，MusicMatch Jukebox的特点在于强大的编辑制作功能——集CD音轨抓取和刻录、MP3编码、播放列表制作（Playlist Maker）和ID3标签制作（ID3 tage Editor）于一身，使其他同类软件望尘莫及。如果你愿意，甚至可把它当作一款专业的刻录软件使用。



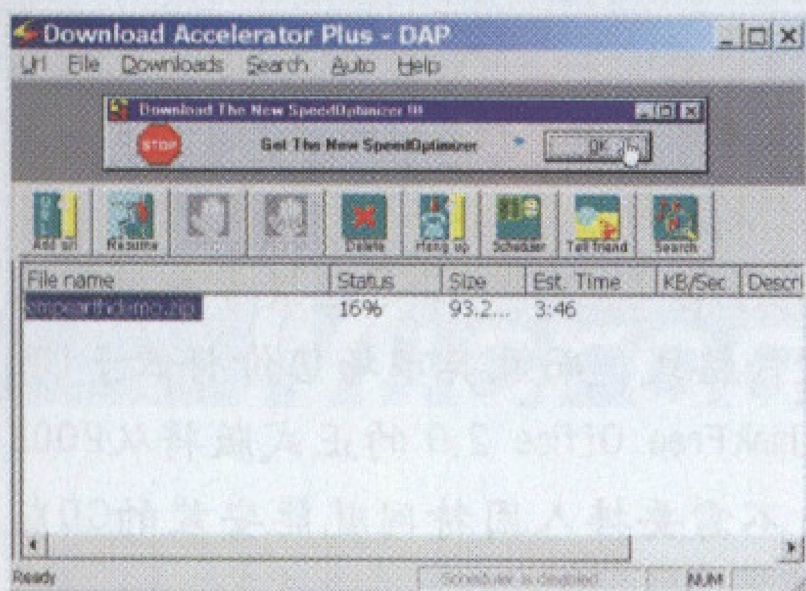
在7.0版中，MusicMatch继续巩固了自己的优势：CD刻录变得更容易，能够刻录多种音乐、视频和数据光盘，刻录操作极为简单，甚至支持Windows资源管理器中的文件拖拽；支持DVD刻录；增加了打印CD封面和标签的功能；增强对收听网上电台节目的支持；音乐的搜集和管理功能大大改善，制作自己的音乐集变得更为容易。借助所有这些功能，你的电脑就成为一个产品线齐全的音乐工厂。如果你是一个音乐发烧友，这种诱惑你能抗拒吗？

## Download Accelerator Plus 5.0

**版本：** 5.0Beta
**大小：** 1MB
**授权：** 免费
**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000
**制作：** SpeedBit
**下载：** http://download1.speedbit.com/dap5.exe

在DAP5.0中加入的最重要功能是能根据文件扩展名分类存放文件，这样我们就可把下载的文件按照音乐、软件、视频或其他类型分别存到硬盘的不同目录中，为以后的查找和使用提供了方便。除此以外，其他新增功能还有：在Internet Explorer工具栏中添加DAP工具条；支持输入和输出下载列表；在线文件更新服务；下载声音提示和网站密码管理等。

一直以来，DAP都以能将下载速度提高3倍以上

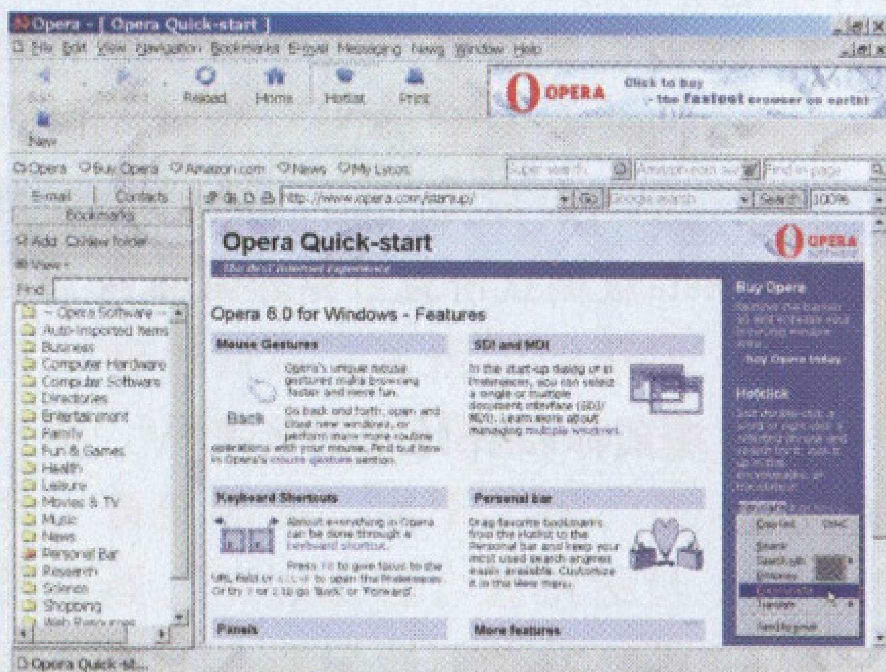


作为其号召力。但是下载软件发展到现在，光是“傻快傻快的”已越来越不够了，随着宽带网络的逐渐普及，我们对于下载速度的狂热追求逐渐消退，而如何管理大量已下载文件的需要却不断增长。不知从什么时候开始，带有较多文件管理功能的“快车”们逐渐取代了辛勤的“蚂蚁”们在我们硬盘中雷打不动的位置。这种趋势可能是世界性的，要不然DAP这款由老外开发，号称下载速度最快的软件怎么也注意到了这一点呢？我们期待在DAP以后的版本中能看到更多的管理功能出现。

## Opera

**版本：** 6.0 beta 1
**大小：** 3.2MB
**授权：** 免费
**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000/XP
**制作：** Opera Software
**下载：** http://opera.online.no/win/english/600/beta1/ow32enen600b1.exe

Opera6.0 蓝白两色为主的外表与IE更像了（没办法，谁让人家是老大呢），在启动时可选择按类似IE的单一窗口（SDI）或多窗口（MDI）模式运行，后者似乎更方便一些，可在同一个Opera窗口中同时浏览多个网页，桌面也不会显得太乱。在多窗口中可使用窗口工具条（Windows Bar）进行不同浏览页面之间的切换，而在单窗口模式下则使用页面工具条（Page Bar）来实现同样功能，也很方便。新增加的个人工具条（Personal Bar）可让你把最常用的网络地址或链接做成按钮，显示在工具条上。其它改进还包括增强的搜索和书签（Bookmark）功能，全新的属性设置对话框等。



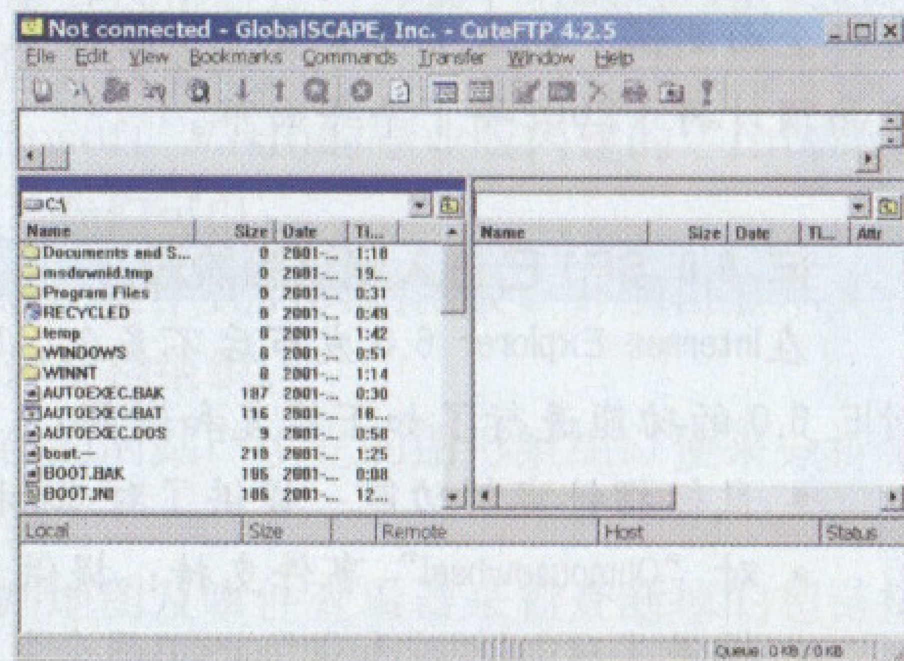
Opera的口号是“世界上最快的浏览器”，能做到这一点，在很大程度上应归功于它的小巧。相较于Netscape和IE的庞大臃肿，Opera的“苗条”身材着实令人羡慕，在最新版本的主要浏览器中，只有Opera能在勉强跑Windows 95的古董电脑上比较流畅地运行。在功能方面，IE6.0的主要功能Opera6.0一样不缺，但占用系统资源则小得多，在打开多个浏览窗口的情况下更是如此。Opera中还引入了大量的快捷键，如后退（Z）、前进（X）、下一个浏览窗口（1）、前一个浏览窗口（2）、刷新（F5）和窗口切换（F2）等，使你在上网冲浪时几乎可以完全使用键盘，这无疑大大方便了对鼠标不太感冒的网民。

## CuteFTP 4.2

**版本：** 4.2.5
**大小：** 1.69MB
**授权：** 试用
**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000
**制作：** GlobalScape
**下载：** ftp://ftp.globalscape.com/pub/cuteftp/cuteftp.exe

CuteFTP是使用最多的FTP客户端软件之一。虽然现在各种FTP软件多如牛毛，但凭借着全面的功能和方便的操作，CuteFTP仍拥有大量拥趸，对于初次接触FTP的人士就更为合适了。

无论新老用户，在4.2版本中都能发现不少令人惊喜的地方。大概微软在浏览器上的统治地位已难以动摇，CuteFTP也没忘记跟IE套近乎，所以，打开窗口第一眼看到熟悉的IE风格的工具条也就不会让你感到奇怪了。CuteFTP还与Windows资源管理器相结合，使文件上传更为方便快捷。增加的功能还有：整个目录的上传和比较；上传和下载均支持断点续传；FTP上目录的覆盖和删除；提供上传和下载队列支持等。



值得一提的是，CuteFTP4.2中没有了现在很多网络软件中讨厌的广告条，也可以看作是软件开发者对用户的尊重吧。

**编者按：** 在过去的2001年里，“软件新天地”子栏目一直给大家带来充实的软件信息，使读者对业界软件的发展有所了解。在新的一年里，上任作者因工作繁忙，不能再为大家撰写优秀的文章，为此，我们特请软件程序员小胡同志接手此栏目。希望他能给大家带来更多的实用文章，把“软件新天地”办出一番新天地。

## ThinkFree公司正式发布ThinkFree Office 2.0

近日，专门开发企业级服务器软件的ThinkFree公司发布了其最新的办公套装软件——ThinkFree Office 2.0。ThinkFree Office主要由字处理软件Write、电子表格软件Calc以及演示文档软件Show组成，强化了因特网的协调功能，可以在包括Windows、UNIX、Linux、Macintosh等在内的所有平台上运行。而且具有在线存储功能，可以通过拨号上网及宽带两种方式在线或离线使用。ThinkFree Office 2.0 不但功能强大，兼容微软Office文件格式，而且其市场售价将低于100美元，这一切都将给已几乎被微软Office所垄断的办公软件市场注入新的活力。ThinkFree Office 2.0 的正式版将从2002年第1季度开始供货。另外，该公司还计划与美国Channel Sources公司合作推出不需要接入因特网就能安装的CD版ThinkFree Office 1.7，价格仅为69.5美元。

## 中文办公平台RedOffice 1.0 发布

近日，中文2000软件技术有限公司在京正式发布基于组件、面向网络的中文办公平台产品——RedOffice 1.0。该产品包括适用于Windows和Linux操纵系统的两个版本。

中文2000办公平台的办公套件RedOffice 1.0 是基于OpenOffice的，操作系统基于Linux的最新版本，采用共享版权软件技术开发，是目前唯一能够全面兼容Office 97/2000/XP的中文办公套件，能够打开、保存和直接操作Office 97/2000/XP的文件格式。从功能上来看，RedOffice 1.0 的功能达到了Office 2000的92%以上，同时在很多地方，比如组件技术、XML文件技术、跨平台技术等方面都更胜一筹。其易用性、稳定性、安全性已完全能够满足政府、企事业以及个人的办公需求。更重要的是，RedOffice1.0 售价仅为398元，大大低于微软的Office产品。

## Evolution 1.0 正式发布

致力于开放源代码软件的Ximian公司于近日推出了一种类似于微软Outlook的软件Evolution 1.0。Evolution支持电子邮件、地址簿和日程安排等功能，可以使Linux电脑连接微软Exchange电子邮件服务器。而且还将从明年1月份开始出售可以使Evolution连接微软Exchange服务器的专用软件——Ximian Connector。

## “写字板”电脑全新登场

微软公司董事会主席兼首席软件设计师比尔·盖茨近日于拉斯维加斯举行的计算机商业博览会上发布了“写字板”电脑（Tablet PC）的产品和概念，同时康柏、富士通、东芝以及宏基等电脑公司也相继推出了新款“写字板”电脑的概念样品。这种将笔记本电脑和PDA融为一体的新设备不但像普通电脑一样带有键盘，能够进行语音翻译和文本格式的输入和编辑，而且还具备移动操作能力、轻便小巧、电池寿命更长等优点。微软承诺将对这种电脑的软件进行全面测试。在这次博览会上，康柏、富士通、东芝以及宏基等公司均展示了这种“写字板”电脑的样品，正式产品预计将于2002年下半年面市。

## IE 6.0 SP1 已进入测试版阶段

在Internet Explorer 6.0 发布后不多久，IE 6.0 的SP1版已经进入了Beta版测试阶段。这个版本号为1114的Service Pack对IE 6.0 的功能进行了如下修复和增强：

* 鼠标指针定制功能：提供了对.cur和.ani文件的支持，可以实现鼠标指针的动画效果
* 对“Onmousewheel”事件支持：提供了对鼠标滚轮的跟踪功能
* 提供了对Onfocusin和Onfocusout两个焦点事件的支持
* 对SMIL 2.0 的全面支持
* 更强大的MSXML3自我注册功能
* 更加全面的安全设置

## Exchange Server下一版本将全面采用Web服务功能

微软公司近日明确表示，Exchange Server的下一版本中将全面采用Web服务功能。具体来讲，在该产品中将以ASP（应用软件服务供应商，Application Service Provider）方式提供在集团中进行计划管理、任务管理、文档管理以及电子邮件收发等多种功能。企业用户将可以自由组合这些功能。微软目前正在开发能够使各Web应用软件之间实现联动的接口和进行运作及管理的机制，从而可以在所有的Web应用软件之间实现信息共享。

# Microsoft Visio 2002 高效率的绘图工具

Office研究会 枫林

2001年9月18日，微软公司在北京宣布第一款全中文简体版商务绘图软件——Microsoft Visio 2002在中国正式发布。

Visio长期以来在商业绘图领域占有领先地位，它丰富的图形库、简便的操作得到了全球60多个国家500多万行业和个人用户的广泛认可。微软公司经过1年的研发工作，以“让用户快速轻易地绘制各种图表，进行有效沟通”为核心设计理念，在Visio 2000的基础上增加了很多精彩的新功能并终于将中文化的Visio 2002呈现给广大的中国用户。Visio 2002能帮助客户快速简便地完成各种商业图表的绘制，清晰简洁地表达复杂的信息，使商业流程图表化，管理沟通可视化。

作为自定义可视化的解决方案，Visio 2002包括了Web图表、表格和图、电子工程、工艺工程、机械工程、建筑设计图、框图、流程图、软件、数据库、网络、项目计划图和组织结构图共14种绘图类型。其丰富的图形库和新增功能将帮助各个行业的用户提高工作效率。

由于篇幅有限，下面我们针对IT行业为大家介绍一个网站规划与管理的应用案例。

## ■网站规划与管理

今天，管理复杂的信息系统是一件很不容易的工作，而规划未来的系统更是难上加难，尤其在预期的一段时间内，既要集成现有的应用程式、计划初步发展的电子商务，又要使用新的技术（例如Windows 2000）、合并语音和信息网络的情况下，如果还要兼节省有限的时间、开发项目，并实现跨组织的沟通……这些挑战，需要一个可以提供可视化系统及规划方案的解决工具。

信息管理人员是专门开发和维护网络、数据库、软件应用程序和网站的技术人员。Visio为他们提供了强大的传递功能，以及自动化的设计和文件工具，帮助他们绘制清晰的系统图像、着手规划未来所需要的系统，并帮助每个人了解可视化语言，为整个组织内的重要信息交流提供先进的管理策略。

利用Microsoft Visio的专业版内建的“Internet图”解决方案，我们可以：

＊建立高级、集中式的网站图表，并明白显示其目标、内容及整体架构组织。

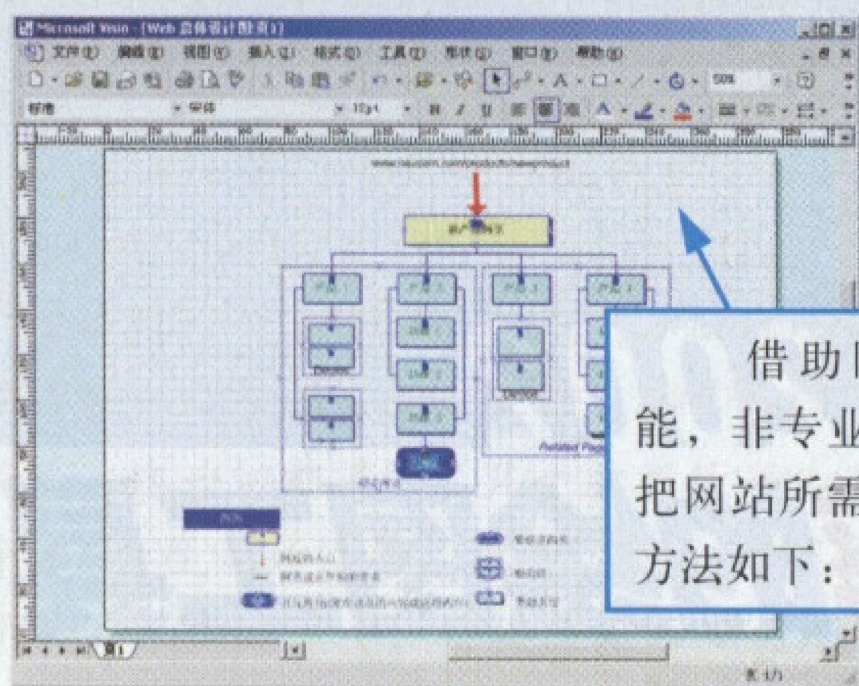
＊将已存在的网站产生它的图形组织以便来分析架构及将内容分类。

＊利用网站地图及事件查看器来检查断掉的超链接及排错。

接着我们便一同来探讨有关Visio在设计网站及管理上所能够带来的便利。

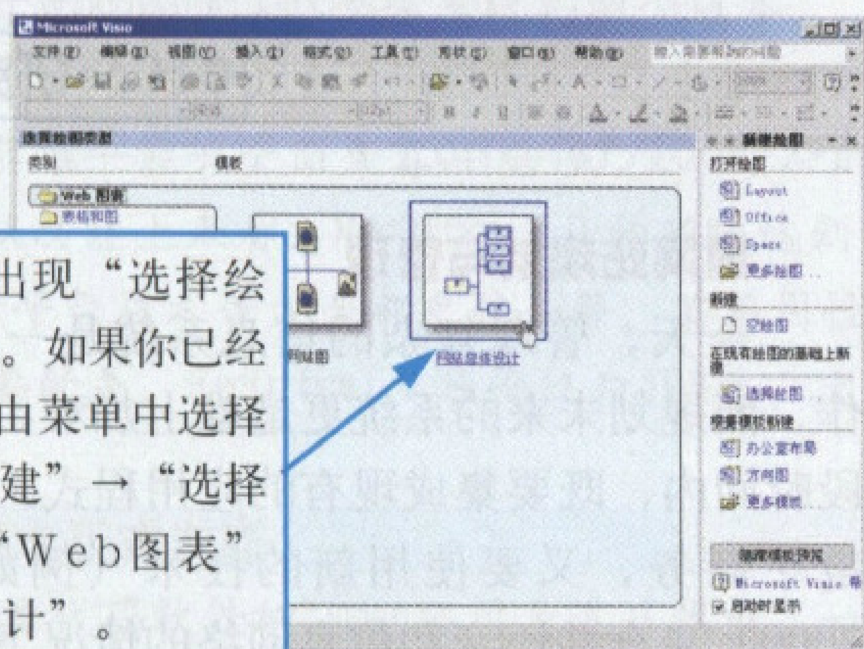
### 1. 设计全新的网站——网站总体设计

虽然网站配置的工程都是交由信息人员来设计，然而，在配置之前所进行的系统需求、网站整体功能规划等概念性内容，却并非全由信息项目人员来进行。借助Visio所提供的网站总体设计模板，非信息专业人才可以通过拖曳页面图形等操作，创建有层次的模组图。同时，令信息项目人员的沟通更加简单。

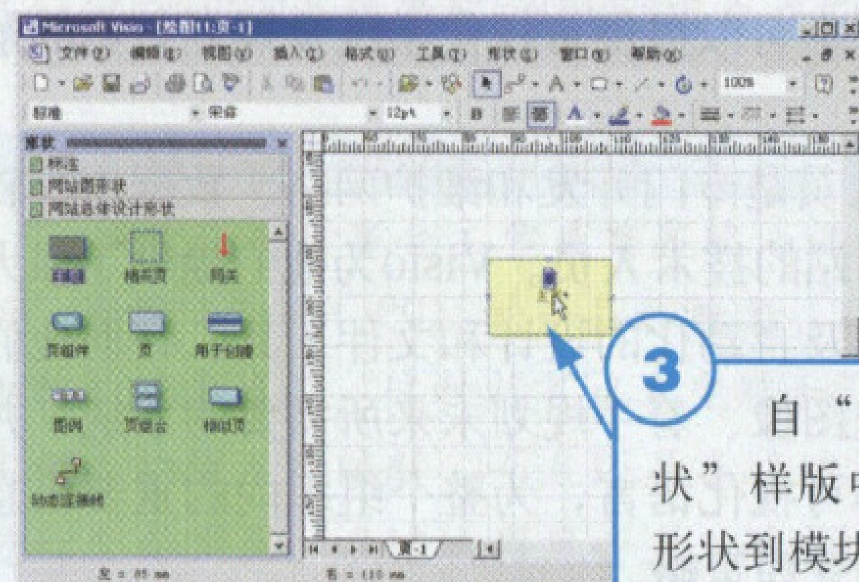


借助网站总体设计功能，非专业人士也可以轻易把网站所需功能绘制出来。方法如下：

① 开启Microsoft Visio的专业版。



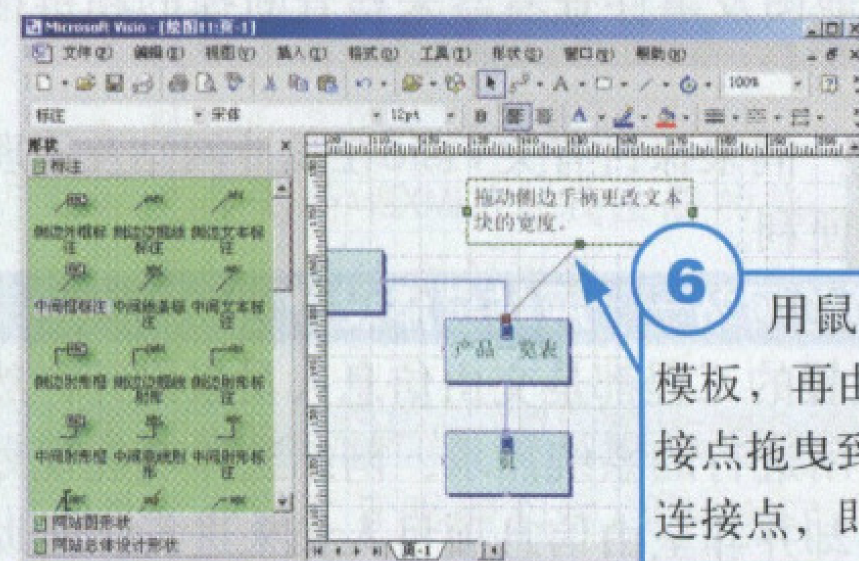
② 此时便会出现“选择绘图类型”对话框。如果你已经打开Visio，则由菜单中选择“文件”→“新建”→“选择绘图类型”→“Web图表”→“网站总体设计”。



③ 自“网站总体设计形状”样版中拖曳“主页”形状到模块图上。

④ 接着再拖曳其他的形状到模块图上，利用“动态连接线”进行两个形状间的连接工作。

⑤ 从“标注”模板中拖曳想要的标注形状到模块图上。

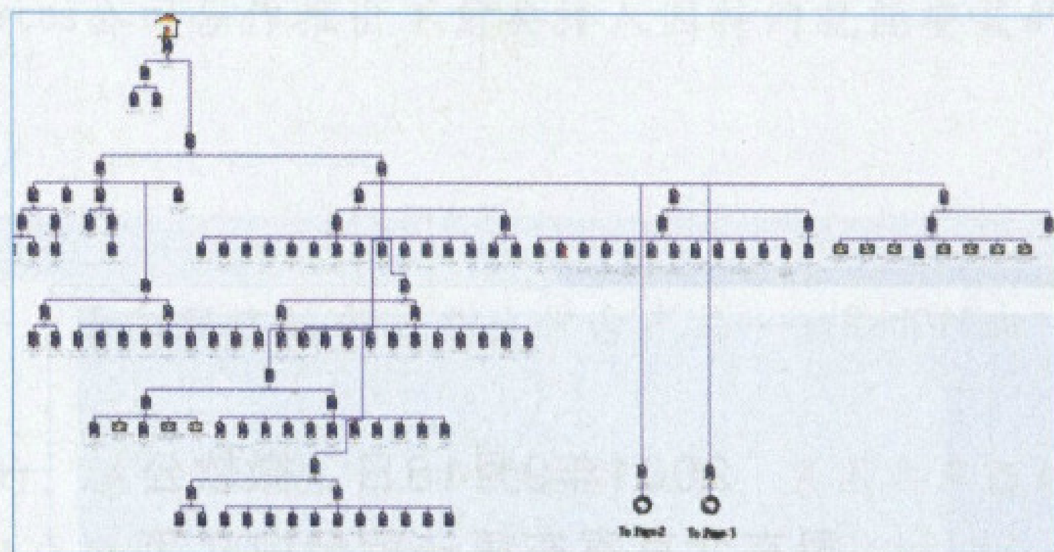


⑥ 用鼠标选择“标注”模板，再由注标形状上的连接点拖曳到被批注形状上的连接点，即可建立链接。

利用各类标注样式可为各个形状加入说明。

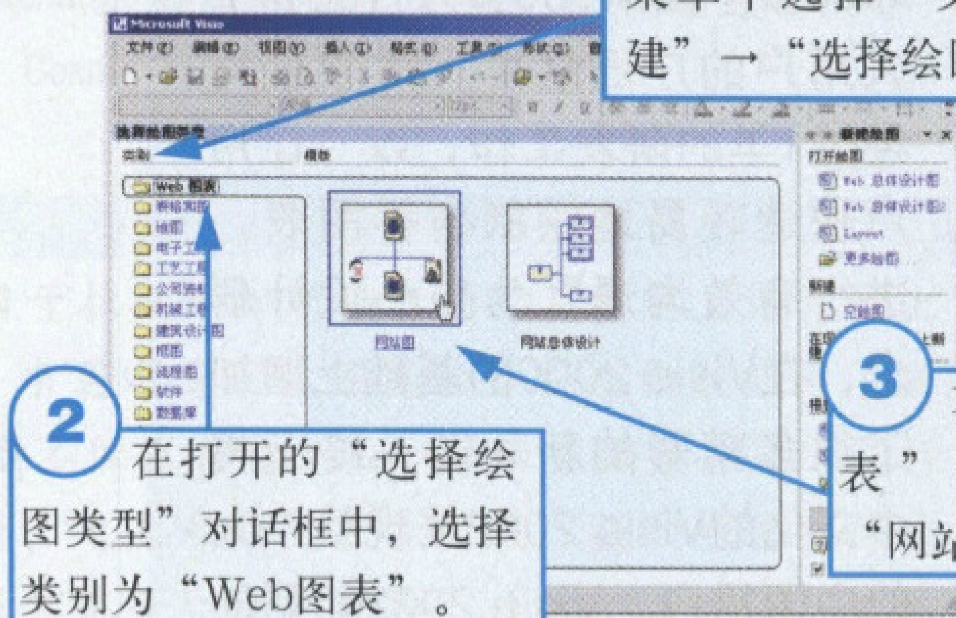
## 2. 制作网站图

Visio强大的工具及设计功能可以为信息管理人员提供相当完整的文件，而他们只需要把注意力集中在数据库、网站管理和维护上，节省了以前花费在文件准备和确认数据正确性等事务上的时间，从而提高了工作效率。使用Visio创建Web图表的优势在于：不但可以提供可视化的网站说明文件及图标，而且可以使网站的管理轻松，沟通与开发更加容易！



现在我们就来看看网站地图的操作步骤：

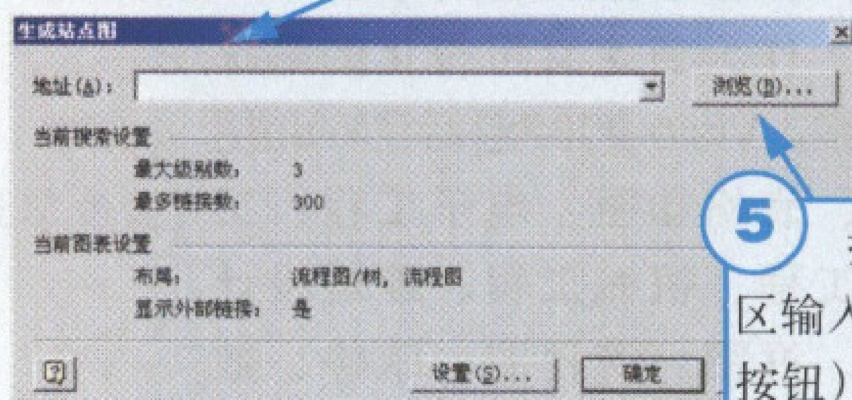
① 启动Visio之后会直接打开“选择绘图类型”对话框。如果你已经启动Visio，亦可由菜单中选择“文件”→“新建”→“选择绘图类型”。



② 在打开的“选择绘图类型”对话框中，选择类别为“Web图表”。

③ 再从“Web图表”类别中选择“网站图”。

④ 选择“网站图”类型后，就会打开“生成站点图”对话框。

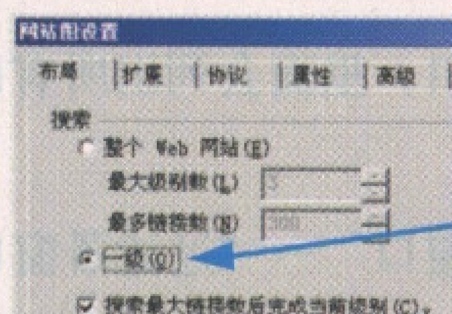


⑤ 接着，在“地址”区输入（或单击“浏览”按钮），确定产生网站图的网址及位置。

⑥ 为了顺利完成本练习，各位读者可以利用“浏览”方式选择Visio光盘范例路径中“INFO2”的“default.htm”文件。或者你也可以直接选择你想要分析的网站网址。

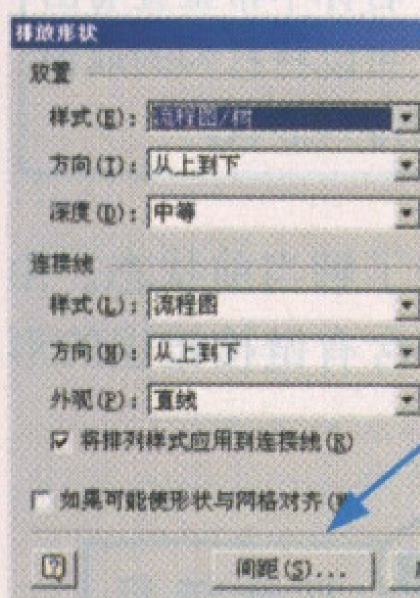
⑦ 当用户设计网站地图时，最好能够限制搜寻条件以便提高性能。例如，只显示网站里其中一部分的超级链接形状，因此我们接着选择“设置”。

8 此时便会打开“网站图设置”对话框。



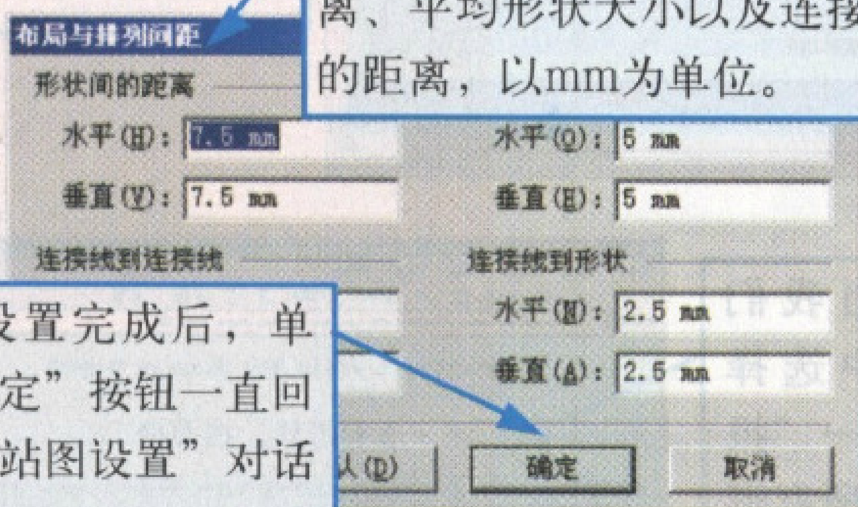
9 在“布局”选项卡中的“搜索”选择“一级”以便加速我们产生网站图的速度。

10 另外，我们也可以单击“修改布局”按钮，以便修改网站地图的形状排列方式。



11 在“排放形状”对话框中可以设置形状排列的样式、方向以及深度等。

12 而单击“间距”按钮后，则可以设置形状之间的空格、版面布局和形状间的间距等。

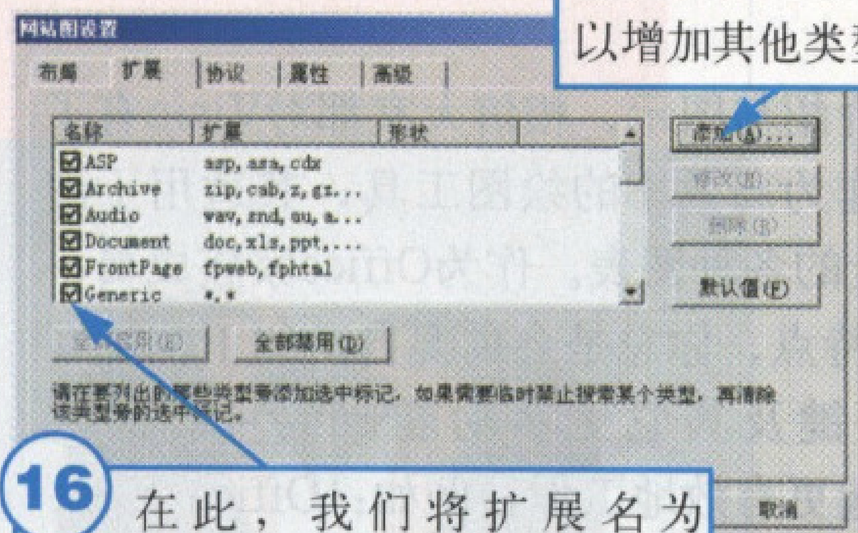


13 在这个画面中你可以设置形状之间的空格大小、连接线到连接线距离、平均形状大小以及连接线到形状的距离，以mm为单位。

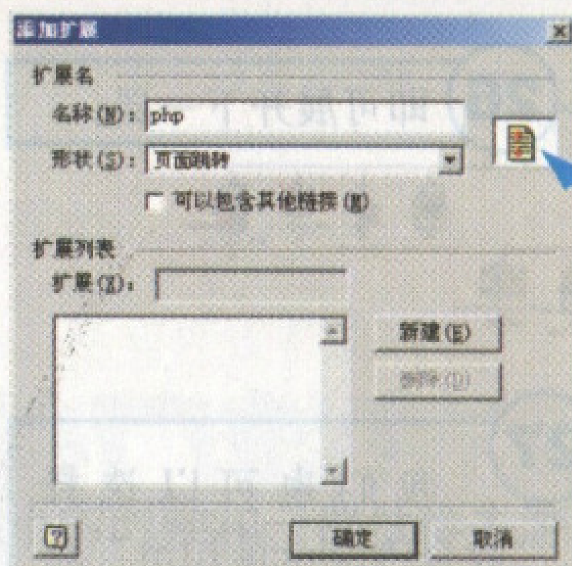
14 设置完成后，单击“确定”按钮一直回到“网站图设置”对话框中。

15 接着单击“扩展”选项卡，则可以设置在绘制网站地图时要包含哪些扩展名的文件类型，默认情况下包含有ASP、Archive（压缩文件）、Audio（声音）、Document（文件）、FrontPage、Generic（标准）、Graphic（图形）、HTML以及最新的XML等10余种名称及对应形状。

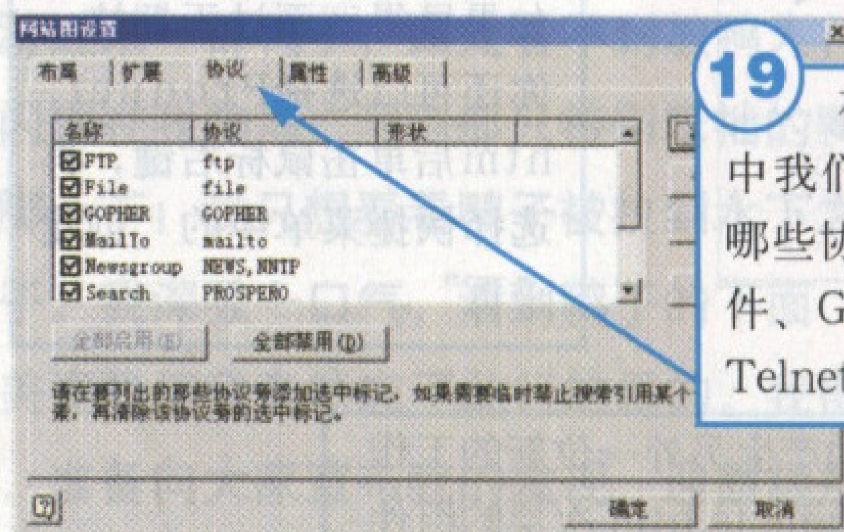
17 如果这些还不够，例如，我们想要Visio也能绘制PHP的文件格式，便可以单击“添加”按钮以增加其他类型。



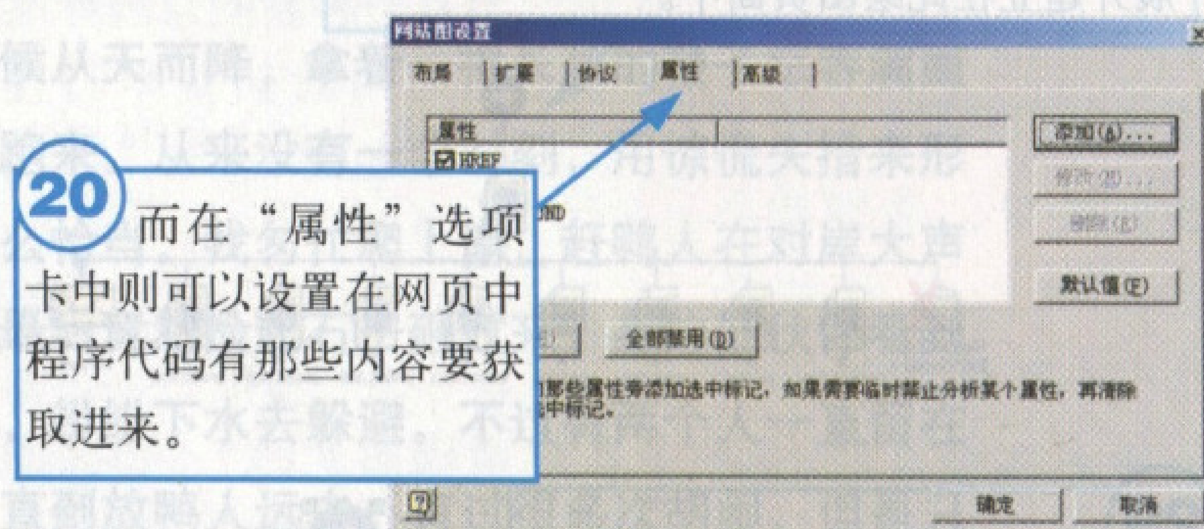
16 在此，我们将扩展名为ASP、Document、FrontPage、HTML以及XML勾选，其余的扩展名则不勾选。



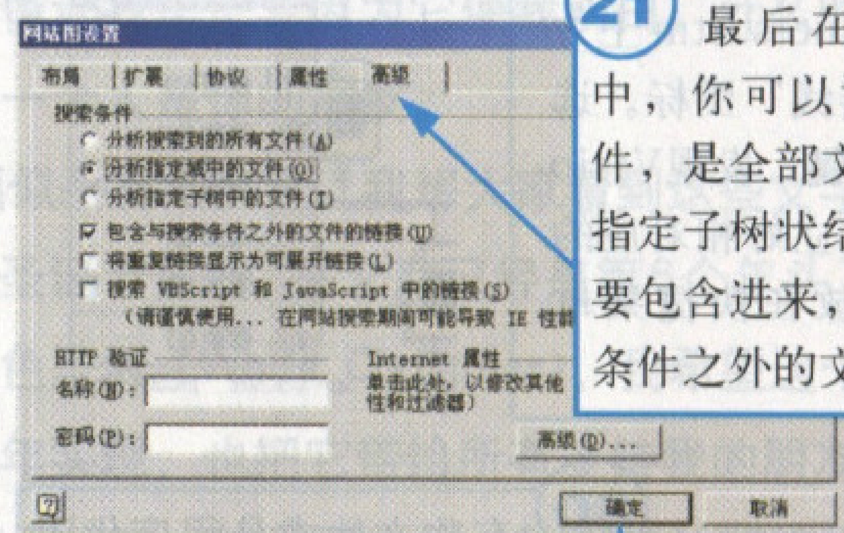
18 接着，可以在“名称”区中输入“php”，并且在“形状”中选择一个代表的图标。单击“新建”按钮后以便添加这个新的类型到扩展列表中。



19 在“协议”选项卡中我们可以设置要包含哪些协议，像FTP、文件、Gopher、Mailto、Telnet等。

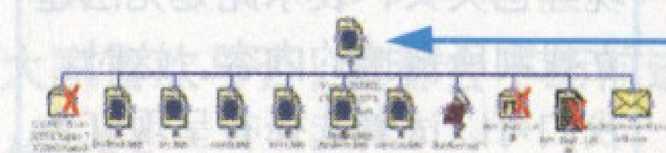


20 而在“属性”选项卡中则可以设置在网页中程序代码有那些内容要获取进来。

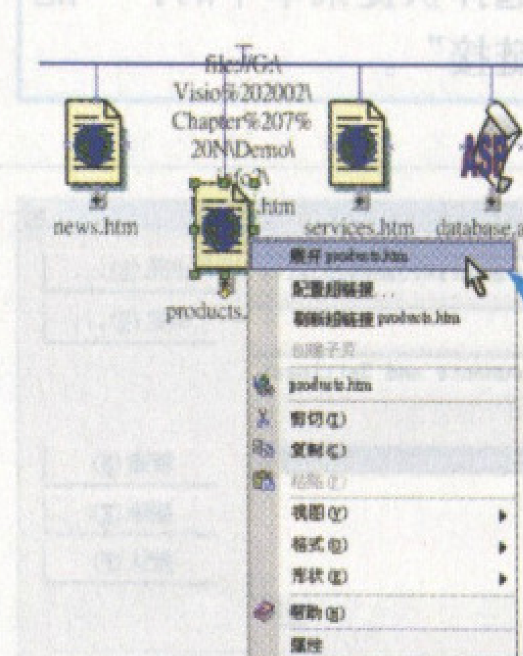


21 最后在“高级”选项卡中，你可以设置搜寻文件的条件，是全部文件或是指定域或是指定子树状结构，以及哪些链接要包含进来，默认是包含与搜索条件之外的文件的链接。

22 单击“确定”按钮开始产生网站图。

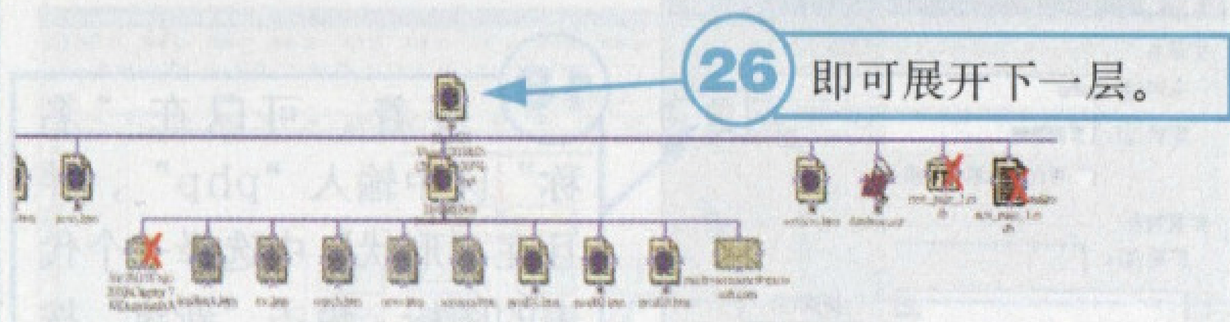


23 之后便会产生一层的网站图。

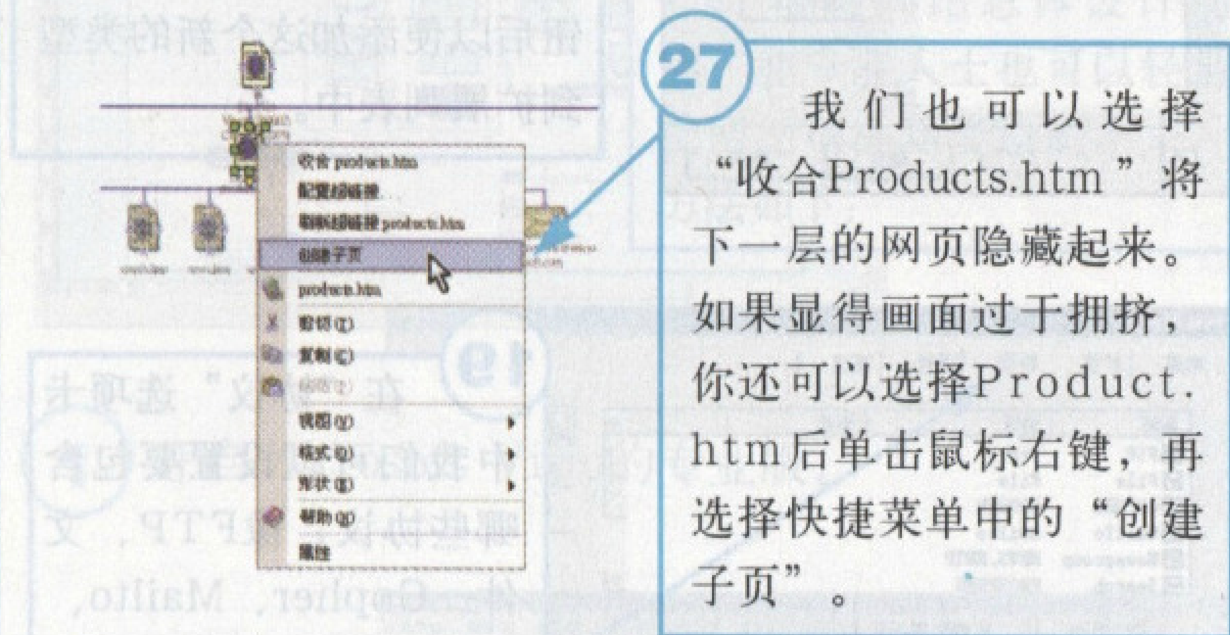


24 放大后我们还可以发现不同的文件类型还会用不同的图标来表示。

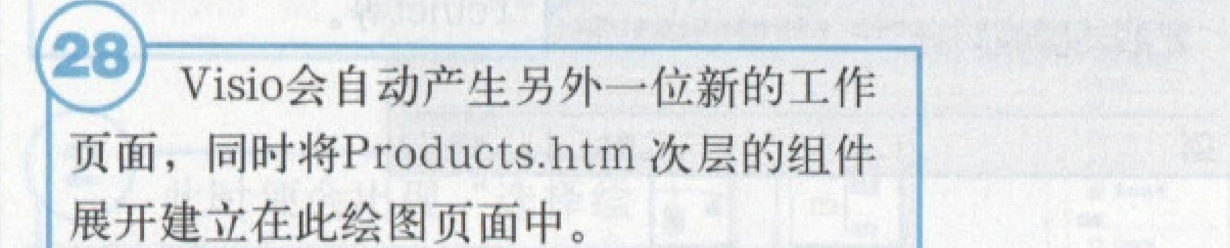
25 你可能会注意到有些图标下方有个加号，例如：Products.htm，表示此网页有超级链接。选择Products.htm图标后单击鼠标右键，选择快捷菜单中的“展开Products.htm”。



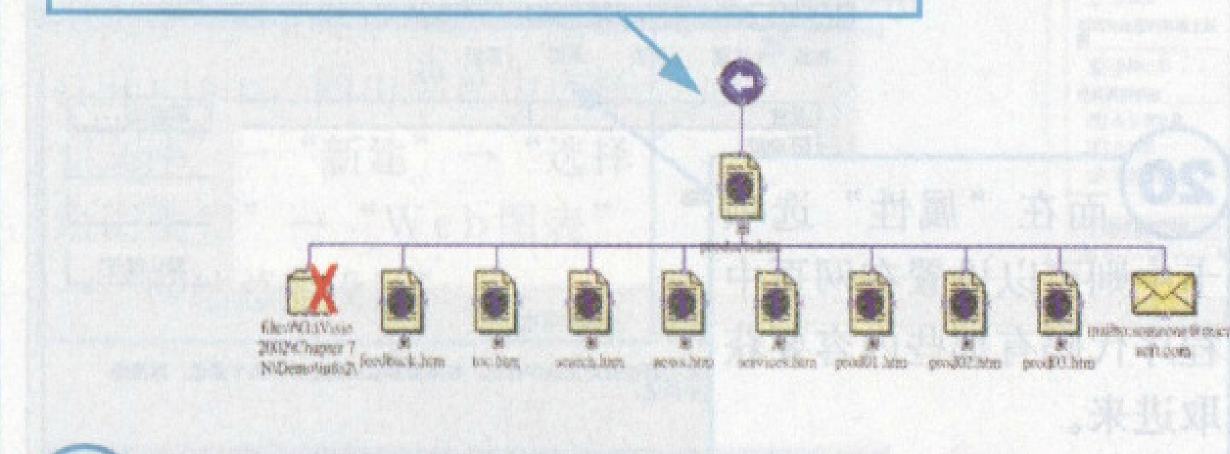
26 即可展开下一层。



27 我们也可以选择“收合Products.htm”将下一层的网页隐藏起来。如果显得画面过于拥挤，你还可以选择Product.htm后单击鼠标右键，再选择快捷菜单中的“创建子页”。

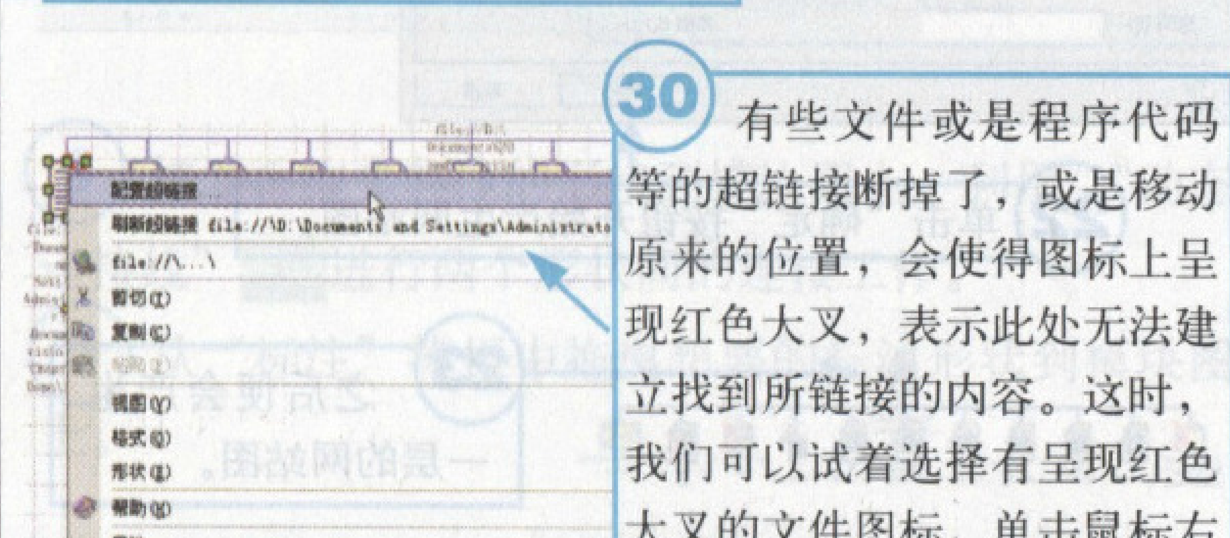


28 Visio会自动产生另外一位新的工作页面，同时将Products.htm次层的组件展开建立在此绘图页面中。



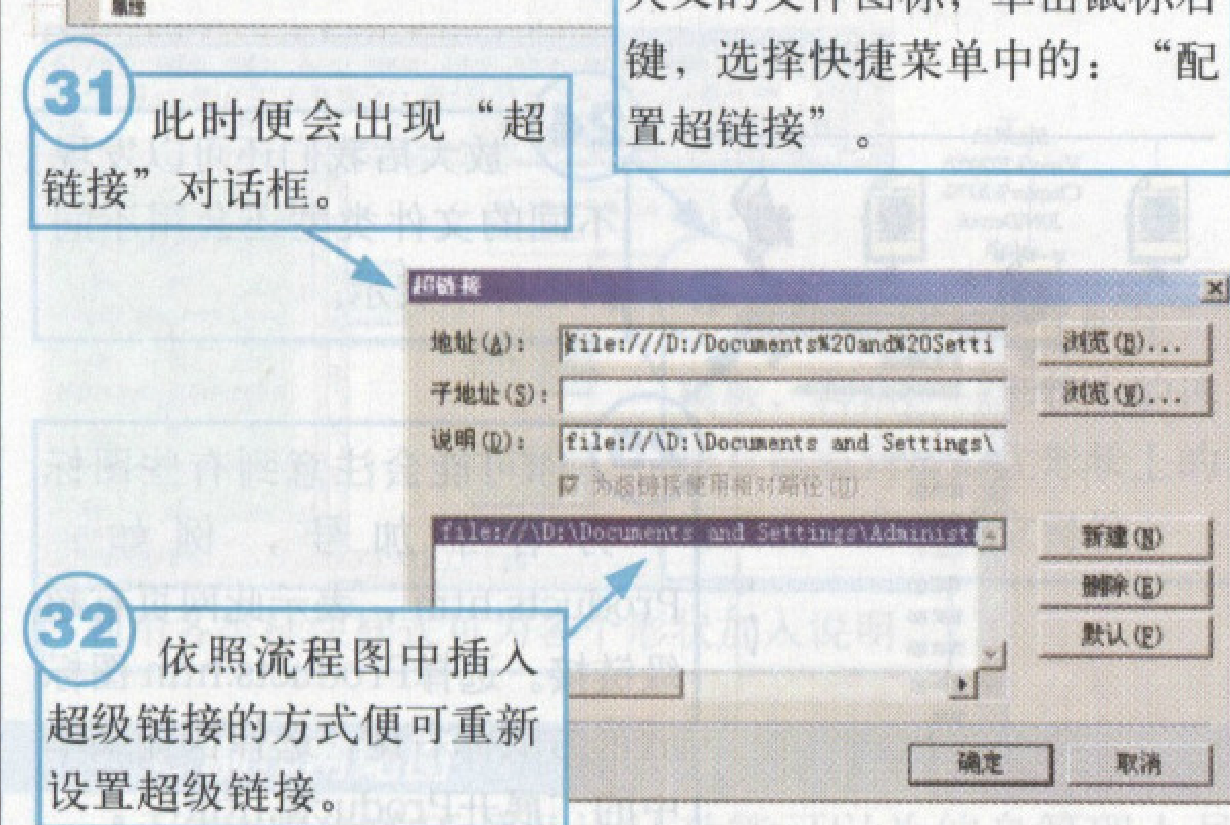


29 在新的工作页面中我们可以注意到在Products.htm上方有个“换页连接线”图标。选择后单击鼠标右键，发现Visio已帮我们自动建立好相对应的超链接，同时放在快捷菜单中。



30 有些文件或是程序代码等的超链接断掉了，或是移动原来的位置，会使得图标上呈现红色大叉，表示此处无法建立找到所链接的内容。这时，我们可以试着选择有呈现红色大叉的文件图标，单击鼠标右键，选择快捷菜单中的：“配置超链接”。

31 此时便会出现“超链接”对话框。

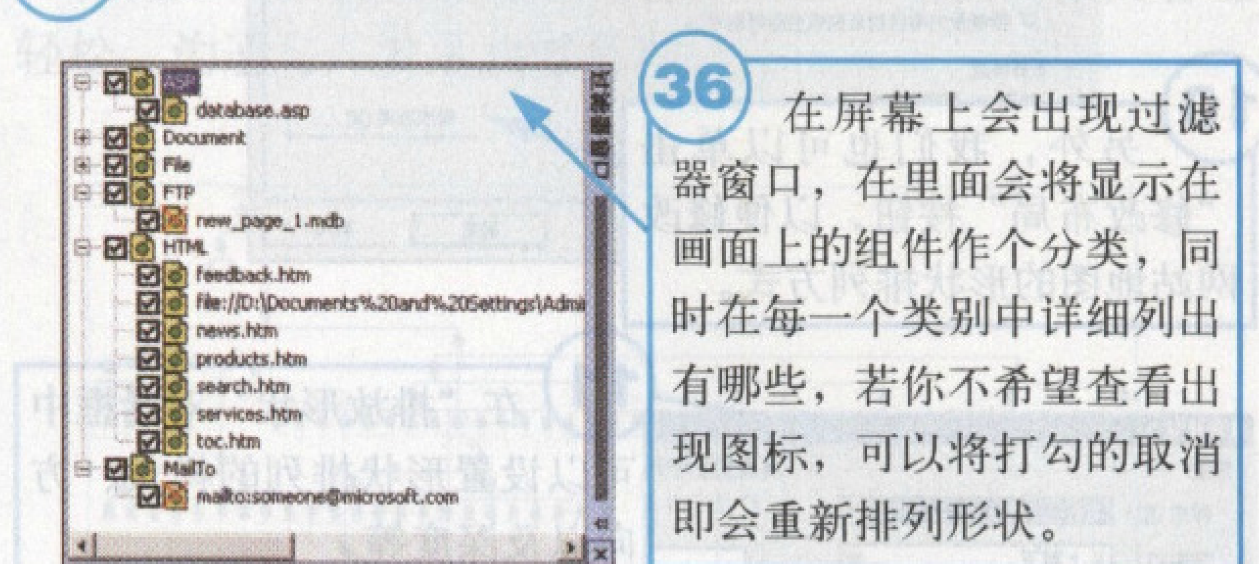


32 依照流程图中插入超级链接的方式便可重新设置超级链接。

33 选择“Web”→“窗口”→“列表窗口”。

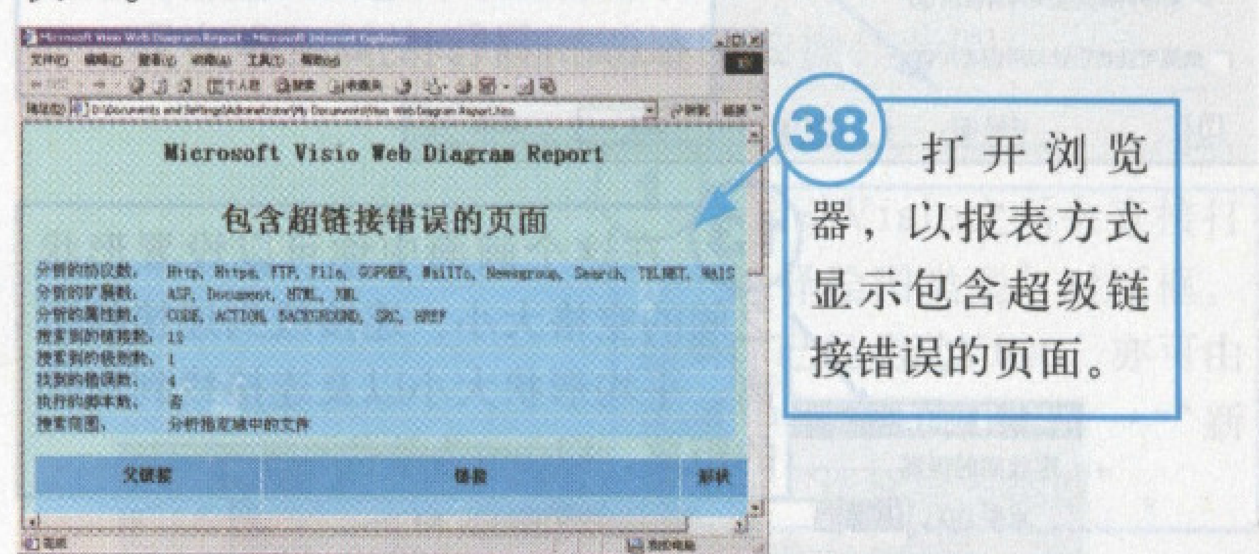
34 在屏幕上会出现列表窗口，里面会列出所有已显示在画面上组件的列表。

35 选择“Web”菜单→“窗口”→“过滤器窗口”。

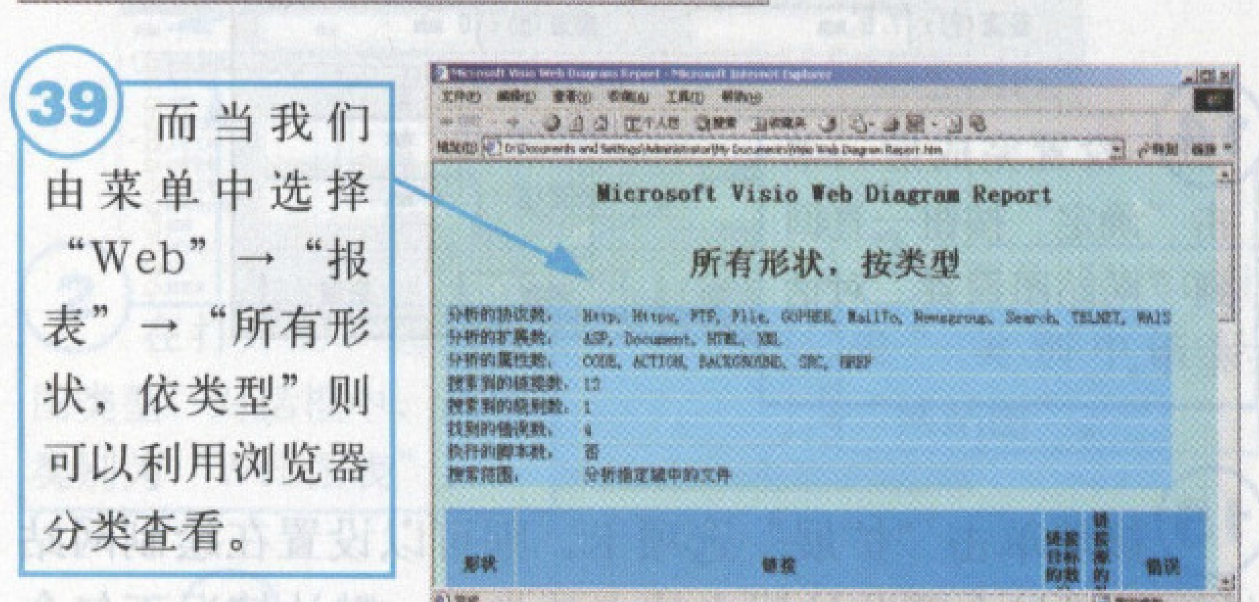


36 在屏幕上会出现过滤器窗口，在里面会将显示在画面上的组件作个分类，同时在每一个类别中详细列出有哪些，若你不希望查看出现图标，可以将打勾的取消即会重新排列形状。

37 同时我们还可以查看不同的报表了解当前状态。由菜单中选择“Web”→“报表”→“含有链接错误的形状”。



38 打开浏览器，以报表方式显示包含超级链接错误的页面。



39 而当我们由菜单中选择“Web”→“报表”→“所有形状，依类型”则可以利用浏览器分类查看。

## ■Visio与其他可视化管理图形

通过Visio这一现代绘图工具，将大大简化上述图形化管理工作。Visio在处理图形化管理的过程中，不但可以直观表现相应的管理状态，而且还可以充分体现其在计算方面的优势，将形象化管理与数据统计有机结合，进而提升管理水平。如绘制跨职能流程图、原因和效果图等。

看了上面的介绍与图示，相信大家都对Visio有了很深刻的印象。作为高效率的绘图工具，其适用于商务和技术专业人士的各种图表。作为Office家族成员，Visio具有Office特点，你总是会需要自动纠正、拼写检查、键盘快捷键及其它更多功能。它可和其它Microsoft产品一起更有效地工作，例如：Office XP、Microsoft Project 2000和Active Directory。我想，以后大家不单要与Word、Excel和PowerPoint打交道，Visio也将会始终陪伴在你的身边。大

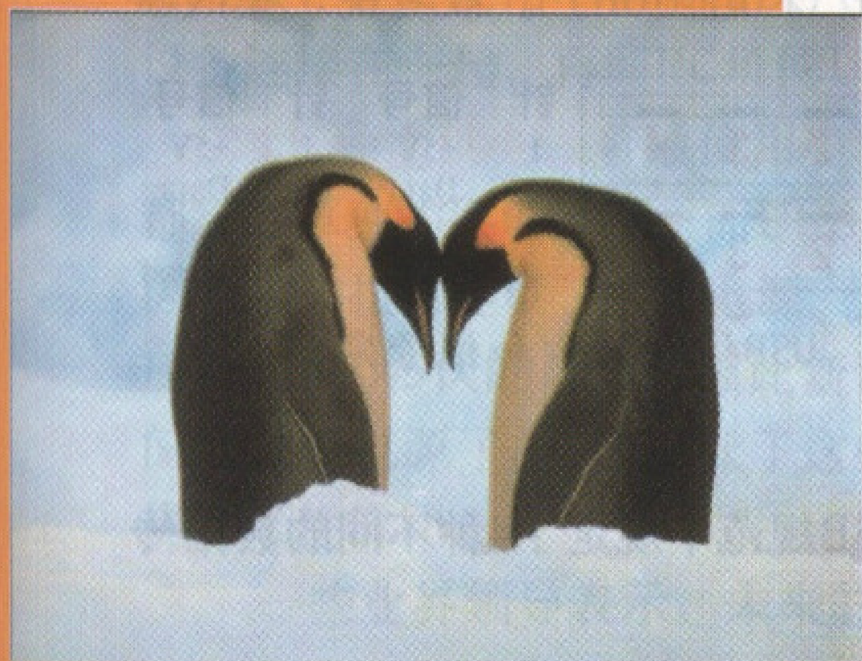
# 编辑导语

还很小的时候和一群伙伴去游泳，记忆中波光粼粼、骄阳似火，大家在一起玩得十分开心。不知什么时候上游游过来一群鸭子，四处看不到放鸭人，一个念头忽然闪现在我脑海：潜到那只特别笨拙的鸭子下面拉它的脚一下！我只想看看鸭子被拉到水下之后会是什么样子。我深吸一口气，潜到鸭子的下面，鸭子划水的优美姿势使我竟然忘了此行的目的。我得意地浮出水面，准备向大家宣布我的发现，迎面却是伙伴们惊慌失措的眼神。我回头一看，天哪！赶鸭人不知道什么时候从天而降，拿着一根长长的鞭子怒容满面地向这边跑来。从来没有一个时刻，用惊慌失措来形容我是这么恰当。我匆忙爬上岸，赶鸭人在对岸大声叫骂，到最后竟然捡起石子砸过来。身边的伙伴看到事情不妙，纷纷下水去躲避。不过有两个人一直留在我身边，直到放鸭人远去。有过很多次胡闹，但是只有这件事情让我牢记，因为它使我明白：什么时候才可以看出一个人是你的朋友。

话题似乎有点沉重，我想大家看到这些文字的时候应该是圣诞节前后。来北京已经是第6个年头了，还没有过银色圣诞（White Christmas），我希望这个心愿可以在今年实现，也把它带给所有支持我的朋友们。

等待了很久，终于可以用一种全新的面貌出现在大家的面前了，兴奋之余，难免还是有点战战兢兢，不知道自己精心准备许久的东西能否得到大家的认同。不过不论大家喜欢与否，我都会不断前进。我说过，和你一起成长。

小虫
ljj@popsoft.com.cn



# 新一代高速接口规范 USB2.0向我们走来

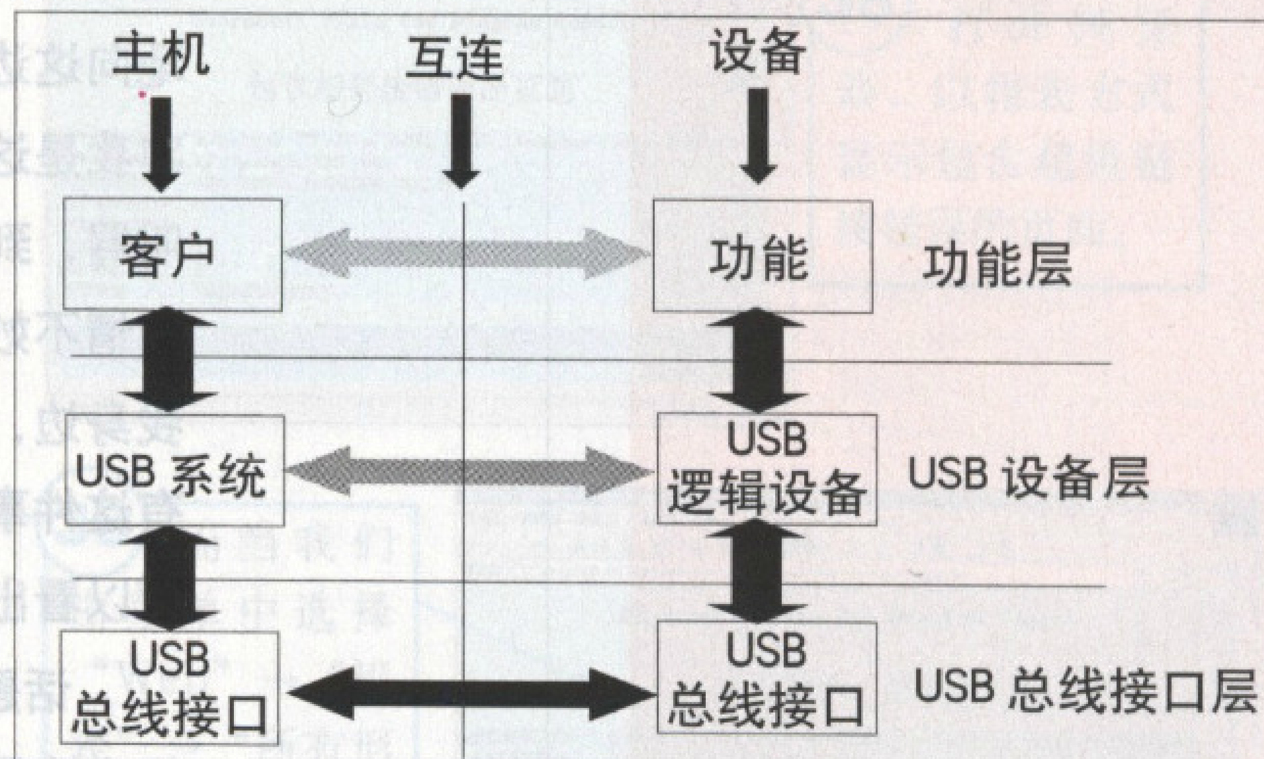
四川 龚胜

随着电脑应用的拓展，PC机的外设越来越多，各种接口也形形色色：并行口、串行口、键盘口、鼠标口、PS/2口、游戏手柄接口、音频输入输出口、视频输出口……PC机有限的I/O插槽无法满足日益增加的外设需要。因此，简化外设扩充方法，使之方便易行便成为各PC机厂家面临的重大研究课题。在这个背景下，1994年COMPAQ、Intel和Microsoft三家厂商提出了设备插架（DeviceBay）概念。USB就是设备插架的一种具体应用。

## 一、USB接口技术简介及发展历史

### 1.USB的定义及特点概述

USB是英文Universal Serial Bus的缩写，中文含义是“通用串行总线”。它不是一种新的总线标准，而是应用在PC领域的新型接口技术。USB是一种支持即插即用的新型串行接口，也称之为“菊链（daisy chaining）”，是因为在一条“线缆”上具备连接最多127个设备的能力。USB要比标准串并口快得多，其数据传输率可达4Mbps～12Mbps（串行口最高为每秒115Kbps、并口约为1Mbps）。除具有较高的传输率外，它还能给外围设备提供供电支持。USB正在取代当前PC上的串口和并口，成为电脑外设的标准接口。



USB通信模块基本流程

USB规范中将USB分为5个部分：控制器、控制器驱动程序、USB芯片驱动程序、USB设备及针对不同USB设备的客户驱动程序。

* 控制器（Host Controller）：主要负责执行由控制器驱动程序发出的命令。

* 控制器驱动程序（Host Controller Driver）：在控制器与USB设备之间建立通信信道。

* USB芯片驱动程序（USB Driver）：提供对USB的支持。

* USB设备（USB Device）：包括与PC相连的USB外围设备，分为两类：一类设备本身可再连接其它USB外围设备；另一类设备本身不可再连接其它外围设备。前者称为集线器（HUB），后者称为设备（Function）。或者说，集线器带有连接其它外围设备的USB端口，而设备则是连接在计算机上，用来完成特定功能并符合USB规范的设备单元。

* 设备驱动程序（Client Driver Software）：就是用来驱动USB设备的程序，通常由操作系统或USB设备制造商提供。

| 针 | 信号 | 针 | 信号 |
|---|---|---|---|
| 1 | +5V | 1 | +5V |
| 2 | Data- | 2 | Data- |
| 3 | Data+ | 3 | Data+ |
| 4 | Ground | 4 | Ground |

USB接口针脚和信号定义

同时针对设备对系统资源需求的不同，在USB规范中规定了4种不同的数据传输方式：

* 等时传输方式（Isochronous）：该方式用来连接需要连续传输数据，且对数据的正确性要求不高而对时间极为敏感的外部设备，如麦克风、喇叭及电话等。等时传输方式以固定的传输速率，连续不断地在主机与USB设备之间传输数据。在传送数据发生错误时，USB并不处理这些错误，而是继续传送新的数据。

* 中断传输方式（Interrupt）：该方式传送的数据量很小，但这些数据需要及时处理，以达到实时效果。此方式主要用在键盘、鼠标以及操纵杆等设备上。

* 控制传输方式（Control）：该方式用来处理主机到USB设备的数据传输。包括设备控制指令、设备状态查询及确认命令。当USB设备收到这些数据和命令后，将依据“先进先出”的原则处理到达的数据。

* 批（Bulk）传输方式：该方式用来传输要求正确无误的数据。通常打印机、扫描仪和数字相机以这种方式与主机连接。

总的说来，与传统的串、并等接口相比，USB接口主要具有以下特点：

1）使用方便。USB支持热插拔，在软件方面，USB设计的驱动程序和应用软件可以自动启动，无需用户做更多的操作，为用户带来极大的方便。USB设备也不涉及IRQ冲突问题。USB口单独使用自己的保留中断，不会同其它设备争夺PC机有限的资源，同样为用户省去了硬件配置的烦恼。

2）速度快。速度性能是USB技术的突出特点之一。目前广泛使用的USB 1.X 接口的最高传输率可达12Mbps，比串口快了整整100倍，比并口也快了10多倍。USB 2.0 更是达到了惊人的480Mbps。

3）连接灵活。USB接口支持多个不同设备的串列连接，1个USB口理论上可连接127个USB设备。连接的方式也十分灵活，既可使用串行连接，也可使用中枢转接头（Hub），把多个设备连接在一起，再同PC机的USB口相接。

4）独立供电。普通使用串口、并口的设备都需要单独的供电系统，而USB设备则不需要，因为USB接口提供了内置电源。USB电源能向低压设备提供5伏的电源，因此新设备就不需要专门的交流电源了，从而降低了这些设备的成本并提高了性价比。

一些业界领导表示，未来的PC将是一个密封设备，所有外设都将通过USB或其他外部接口连接。从理论上说，USB将使用户可同时连接127台外设。加上即插即用技术，插接外设不用关机，比起PS/2、串联、并联或SCSI总线在使用上都方便许多。

### 2.USB的发展历史

1994年，Intel、COMPAQ、Digital、IBM、Microsoft、NEC、Northern Telecom等世界上著名的7家计算机公司和通讯公司成立了USB论坛，大概花了近两年时间才形成统一的意见。自从1994年11月11日发表了USB v0.7以后，于1995年11月正式制订了USB 0.9 通用串行总线（Universal Serial Bus）规范，而把USB接口真正设计在主板上用了1年的时间。1997年开始有真正符合USB技术标准的外设出现。经历7年时间，现在USB已经发展到了2.0版本。

目前普遍采用的USB 1.1 主要应用在中低速外部设备上，它提供的传输速度有低速1.5Mbps和全速12Mbps两种，一个USB端口可同时支持全速和低速的设备访问。低速的USB带宽（1.5Mbps）支持低速设备，例如显示器、ISDN电话、调制解调器、键盘、鼠标、游戏手柄、扫描仪、打印机、光驱、磁带机、软驱等。全速的USB带宽达到了12Mbps，支持大多数多媒体和电话设备等。

随着外置大容量存储设备及数码相机等多媒体设备的日益普及，对接口的传输速度要求越来越高，USB 1.1 最高12Mbps的带宽已不能满足应用的需求。新的USB 2.0 规范应运而生，其最大特点就是将最高传输带宽提高到惊人的480Mbps，本文将详细介绍新一代高速接口规范：USB 2.0 的相关技术及应用情况。

## 二、USB 2.0 技术规范介绍

由于USB 1.1 所规定的最大传输速率只有12Mbps，所以以Intel为主的一些硬件厂商和开发商又联合制订了USB 2.0 规范。在过去的一年中，COMPAQ、Hewlett Packard、Intel、Lucent、Microsoft、NEC和PHILIPS这7家业界知名厂商联合制订了USB 2.0 接口标准。新一代的标准USB 2.0 规格在现行的USB 1.1 规格上增加了高速数据传输模式。在USB 2.0 中，除了USB 1.

1中规定的1.5Mbps和12Mbps两个模式外，还增加了480Mbps（60MB/s）这一“高速”模式。在此模式下数据的传输速率比USB 1.1标准快40倍左右，速度的提高对于用户的最大好处就是意味着可使用到更高效的外部设备，而且具有多种速度的周边设备都可被连接到USB 2.0的线路上，不像USB 1.1时代，因为高带宽使得更多的设备无需担心数据传输时发生瓶颈效应。USB 2.0可使用原来USB定义中同样规格的线缆，接头的规格也完全相同，在高速的前提下一样保持了USB 1.1支持热拔插等特点，也保证了向下兼容。

USB 2.0是一项与IEEE 1394竞争的、开放的高速通信协议标准。USB 2.0最主要的特点是将传输速率提升至480Mbps，足以满足大多数外设的速率要求。USB 2.0中的“增强主机控制器接口”（EHCI）定义了一个与USB 1.1相兼容的架构，它可使用USB 2.0的驱动程序驱动USB 1.1设备，所有支持USB 1.1的设备都可直接在USB 2.0的接口上使用而不必担心兼容性问题，而且像USB线、插头等附件也都可直接使用。反之，USB 2.0的设备则不可能在USB 1.1上正常工作，除非厂商在设计之初就将其设计为USB 1.1和2.0兼容的（实际上就是USB 1.1）。虽然这种架构对设备更为敏感，但占用的CPU时间较少，降低了软件的复杂性。

USB 2.0 HUB将有更高的帧传输率，这样才能保证在支持USB 2.0的高速外设之间有更通畅的数据流。但为了兼容过去的老标准，数据传输率匹配的职责增加了HUB的复杂性及在高速传输时需要的临时缓存。因此USB 2.0还特别定义了“微帧结构”，使得USB 2.0设备在小缓存的情况下依然能够高速率地传输数据。不过，如果外设并不支持如此高的速度，系统将还原到较早的12Mbps（全速）或1.5Mbps上来。

为了和USB 1.1的外设通信，USB 2.0 HUB还具有调整数据流速度的匹配能力。换句话说，HUB将负责管理转换从主控制器输出的高速数据流到低速的USB 1.1设备。USB 2.0 HUB的这个能力使得兼容USB 1.1的设备能够和支持2.0的设备一同工作，但又不会消耗2.0版本的高带宽。

要实现USB 2.0需要得到硬件和软件双方的支持。除了电脑中安装的Host Controller等设备及内置于集线器的控制芯片需要支持2.0版本外，另外还要在操作系统中安装驱动软件。当前PC上的应用软件还是为操作USB 1.1外设而设计的，包括最新Windows XP在内的操作系统都还没来得及进行改变。但未来系统软件肯定将加入支持USB 2.0外设的能力，以便能优化性能。

## 三、USB 2.0现有产品介绍

目前USB 2.0正在逐步普及，支持USB 2.0接口规范的产品日益增多，下面我将对支持USB 2.0的相关产品作一简要介绍。

### 1.USB 2.0的基础产品

飞利浦半导体日前率先推出业界第一套完整的USB 2.0半导体产品系列，其中包括符合USB 2.0规格的主机端控制器、界面元器件、收发器与集线控制器等。飞利浦半导体此次新推出的两款USB 2.0元器件，分别为单芯片USB 2.0主机端控制器ISP1561和USB 2.0集线控制器ISP1521，加上现有的ISP1581 USB 2.0界面元器件及ISP1501 USB 2.0周边设备用收发器，组成了完整的USB 2.0产品线。

新推出的ISP1561 USB 2.0主机端控制器，为主机板和界面卡制造商提供了一个集成USB 2.0主机端控制功能的单芯片解决方案，这个高度整合的USB主机端元器件有两个符合OHCI（Open Host Controller Interface）及一个符合USB 2.0加强型主机端控制界面（EHCI：Enhanced Host Controller Interface）标准的主机端控制器。ISP1561的主要应用包括USB 2.0个人电脑主机板、USB 2.0主机端PCI界面卡及先进的嵌入式解决方案，如数码式机顶盒与信息家电应用等。ISP1561现有样品采用LQFP128封装，并预计在2001年第4季度开始量产。ISP1521 USB 2.0集线控制器是带有整合收发器功能的单芯片元器件，目标市场应用包括显示器、便携式电脑基座、个人电脑主机板及独立型集线器等。

NEC也上市了USB 2.0标准的主控芯片，遵循USB 2.0规格的主控芯片“μPD7201 00”具有与PCI总线相连的电桥电路，集成了生成模拟信号的物理层。只要再追加电源管理芯片就可在电脑上使用或制造扩张插件板产品。该芯片还进一步强化了

USB 1.1标准下的机能，如内置了两个USB 1.1标准的主控电路，最大可以拥有4个USB接口。

一些台湾厂商，如ATEN也展示了多种USB 2.0关联产品，如多端口集线器、配备5个端口的主控制器用PCI总线板、USB 2.0 PCMCIA卡、用来转换Ethernet和USB 2.0接口的适配器板卡等。

### 2.支持USB 2.0的芯片组及主板

威盛研发的VIA Apollo P4X333芯片组的北桥兼容最新的南桥VT8233A。VT8233A南桥将在明年第2季度推出。VT8233A除集成6声道的AC97音频核心、HSP v.90外，还支持6个USB 2.0端口。威盛还推出了VT6202 USB 2.0控制芯片，这是该公司首次针对USB 2.0开发的新一代外围控制芯片产品，整合了两个支持全速与进阶信号交换的通用控制核心，因此可与大多数的接口设备兼容，包括了高分辨率数字视讯器材、计算机外设装置以及高速的资料储存媒体。

美国Orange Micro Inc则早在2000年底就推出了Macintosh用USB 2.0主板“USBoard2”。可以以480Mbps的速度向电脑外设传输数据。该产品与Macintosh的PCI接口连接。

但现在大多数主流芯片组及主板并不支持USB 2.0，因此不少支持USB 2.0的外设产品都会赠送PCI接口的USB 2.0界面卡。这种情况多少有些类似当年在BX主板上使用外加支持DMA/66/100硬盘的接口芯片。



Intel最新的850MD/MV芯片组也将支持USB 2.0

### 3.支持USB 2.0的外设产品

1) USB 2.0移动存储产品

中科软的“金存小博士”USB 2.0系列移动存储硬盘已于日前正式上市，这是我国存储业内公司首次在国内发布应用于移动存储产品的最新USB 2.0技术成品。“金存小博士”USB 2.0系列移动存储硬盘提供最新USB 2.0高速传输界面，最大容量30GB，支持Windows及MAC系统。

美国Iomega Corp.公司新近推出了一款支持USB 2.0的外置型CD-RW光驱“Predator”。该产品适用于Windows和Macintosh。记录时为8倍速，改写时为4倍速，而读盘时为32倍速。值得一提的是，这两款产品目前在国内市场上都能买到。

2) 支持USB 2.0的扫描仪

MICROTEK公司目前推出全球第1台支持第2代通用接口标准USB 2.0的扫描仪，在扫描仪与个人电脑或其它设备之间架设了高达480Mbps的信息高速通道，它采用了NetChip Technology的NET2290 USB外设控制芯片，特别着重影像处理的高效率传输和用户的安装使用方便性。

尽管目前国内采用USB 2.0接口的相关产品并不多，但实际上我们可以看到在国际市场上铺天盖地的USB 2.0设备，像扫描仪、打印机、摄像头、外置CD-RW等是最常见的，ADSL Moderm、USB Hub、游戏手柄、电视盒、软驱，甚至声卡、音箱、手机充电器、说写电子板、网络卡都已经出现。

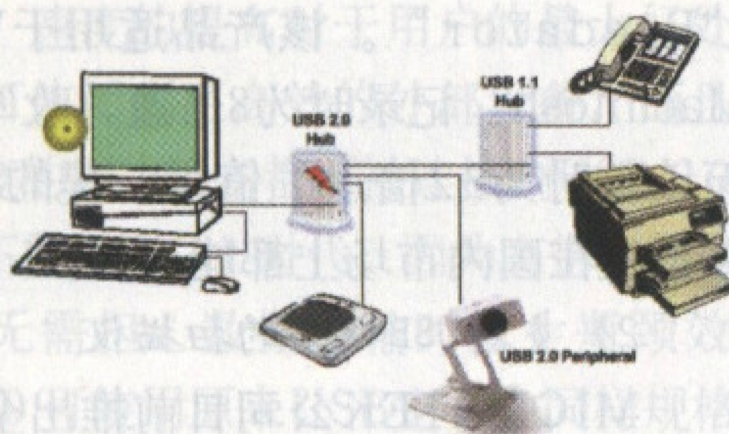
## 四、USB2.0 应用简介

USB接口从理论上说可连接多达127种不同类别的USB设备，每次插上或拔下USB设备均不再需要重新配置系统和重新引导。USB设备不仅具有即插即用功能，并且可在不重新启动计算机的情况下安装或卸载，系统可自动检测外设的变化和外部设备对系统资源的需求，并自动为设备分配这些资源。对于用户而言，免去了设置跳线、DMA、IRQ以及I/O等繁琐设置。目前支持USB的设备有很多，如鼠标、键盘、游戏手柄、摄像机、Modem、网卡、音箱、Hub、数据传输电缆等。

### 1.USB设备的连接与应用

USB端口是一个4针接口，而不像在RS-232或RS-422串行设备中的8针或25针端口。在接口的4根针中，2根针用来提供电源，另外2根针用来传输数据。在使用USB时，新增加的外设可直接与主机上的USB接口相连，或者与集线器相连。一般主板上只提供两个USB接口，如果USB的设备多于两个，那么一般须用USB Hub。要使用USB设备，首先要求主板具有支持USB设备的功能（采用TX芯片组以后的主板

都支持），其次要求操作系统支持USB设备。Windows 98已内置了对USB的支持，如果使用Windows 95/97，还需取得USB驱动



USB设备的连接

程序Usbsupp.exe（在我的主页gsf.srsnet.com上可下载）才能使用主板提供的USB功能（NT4.0尚不支持）。在操作系统具备了对USB设备的支持后，还需安装相应的驱动程序，USB设备才可正常工作。

如果要判断你的计算机是否正常支持USB应用，你可以下载一个USB的官方评测软件usbready.exe。这个软件可以检测你的PC机硬件、软件及USB兼容性并提供相关信息。

USB连接的主要结构是树状拓扑结构。它最多可以分为5层，第1层是电脑，第2层可以连接外设或HUB（集线器），一个HUB可以多接几个外设，还可以串联HUB，但向下串联不能超过3层。USB允许两种数据传送速度规格，1.5Mpbs叫作低速传送，12Mbps叫作全速传送。全速传送时，节点间连接距离最长为5m，信号电缆线必须有屏蔽，低速1.5Mbps传送时，信号电缆线可以无屏蔽，但节点距离最长为3m。要注意的一点是你不要试图直接通过USB口将两台计算机对接，否则会导致损坏电脑甚至引起火灾的危险。

### 2.USB HUB

在USB的实际应用中，有个很重要的设备就是集线器（HUB）。它为多个USB设备提供接口，每一集线器支持向下7级外设或集线器的连接，也就是树状分层的管理结构，以主仆的方式实施外设的管理。集线器自己提供电源或从主机获得电源，当然集线器也可集成在键盘、显示器内部。

在USB系统中HUB集线器起到了控制中心的作用，集线器负责把外设的增减通知主机，如果一旦有新设备连接到集线器上，主机通过操作系统如Windows 98或MACOS的即插即用特性，自动进行搜索、识别并配置所连接的外设，操作系统将自动分配新增外设所需要的资源，包括软件的驱动及所需的带宽；如果去掉了一个外设，系统将自动收回它所占用的资源。

目前新型的主板一般只有两个内建的USB接口（最多4个），要连接4个以上的USB设备就必须加装USB HUB，通过USB HUB来扩充USB接口数量。USB HUB的安装也比较容易。第1步要做的就是启动主板上的USB接口。检查在CMOS SETUP中的USB选项，如果被Disabled掉了，请将此选项改成Enabled，存盘后重新进入Windows便可找到USB控制器。现在许多USB设备本身其实已经具有USB HUB的功能。LG795FTPlus显示器其机壳背面有4个USB输出接头（当然，还有一个是USB输入接头），很显然，这台显示器也可以担当一个USB HUB的责任了。而一对四的USB HUB则大部分附有电源适配器，不过一对四的USB HUB不接电源也可以工作，只是每个接口只能供电约100mA左右，而一旦接上电源适配器，则可提升至500mA左右。

## 五、USB 2.0面临的挑战和机遇

尽管USB2.0的发展前景非常光明，但面临的挑战也是巨大的。其最大对手就是实力强大的IEEE 1394接口规范。

### 1.最大的敌人：IEEE 1394

IEEE 1394是Apple公司开发的串行标准，又称Firewire接口。IEEE 1394接口也是一种串行数据总线，目前能够在计算机与外围设备之间以100、200和400Mbps的速率传递大量数据，尽管其最大速度400Mbps，比USB 2.0的480Mbps略低，但与USB技术不同，IEEE 1394不要求PC端作为所有接入外设的控制器，不同的外设可以直接在彼此之间传



IEEE 1394接口

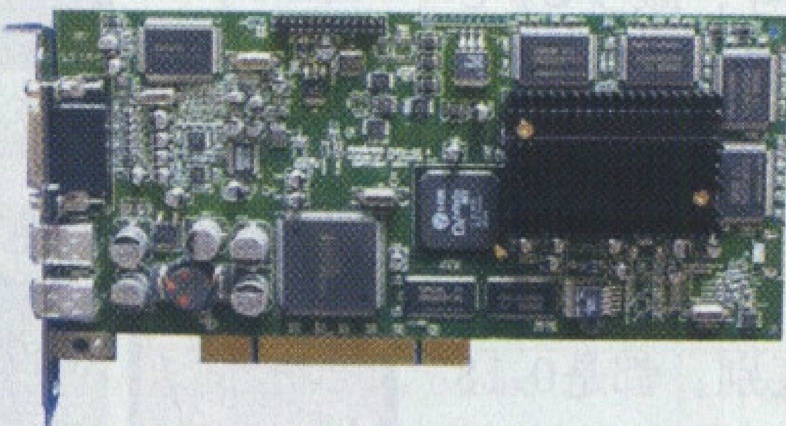


在SONY笔记本电脑上得到广泛应用的IEEE 1394接口

递信息。此外，采用IEEE 1394技术，两台电脑还可同时共享使用同一个外设，这是USB或其它任何输入输出设备都无法实现的。

IEEE 1394的拓扑结构中，不需要集线器（HUB）就可连接63台设备，并且可由网桥（Bridge）再将这些独立的子网（Subtree）连接起来。IEEE 1394并不强制要用电脑控制这些设备。而在USB的拓扑结构中，必须通过HUB来实现多重连接，每个HUB有7个连接头，整个USB网络中最多可连接127台设备，而且一定要有电脑的存在。IEEE 1394的拓扑结构在其外部设备增减时，会自动重设网络，其中包括网络短暂的等待状态；而USB以HUB来判明其连接设备的增减，因此可以减少USB网络动态重设的状况。

而且最新的IEEE 1394b接口规范能够实现800Mbps和1.6Gbps传输速度的高速通信方式，并且有希望在不远的将来达到3.2Gbps的惊人高速。不仅如此，与现行的IEEE 1394相比，该技术的特点是可实现较长距离数据的传输。如果使用与LAN电缆线具有同等结构的UTP电缆线及塑料光纤缆线，数据传输距离最远可达到100m。不过传输速度则与目前一样将在100Mbps～400Mbps之间。而如果使用采用了石英类材料的光纤的话，则传输速度可达到1.6Gbps，将来还可提高到3.2Gbps。这种较长距离的数据传输将在实现与电视及录像机（Video）等家电产品的数据互动时发挥威力。



IEEE 1394b火线接口卡

最近NEC还成功开发出无线方式IEEE 1394超高速数据传输技术，该技术可实现400Mbps的无线通信速度。传送距离在无障碍时可达12m，穿越木制墙壁后可传送7m。传送电波采用60GHz的微波。该技术极有可能利用现行的电视机、录像机等音视频产品所采用的IEEE 1394接口，实现无线传播影像。

但IEEE 1394昂贵的价格是阻碍其流行的重要原因。这主要是因为使用IEEE 1394接口的厂商要向Apple及SONY公司支付一笔数额不菲的使用费。苹果和索尼都靠IEEE 1394收取了大量的许可费用。如果USB 2.0能够像USB 1.1那样被广泛采用，Intel和其他硬件厂商就能节约大笔的许可费。这样USB 2.0就会被广大硬件厂商所采用，得到迅速的普及。总的来看，IEEE 1394接口目前还停留在苹果机和SONY高端笔记本电脑构筑的象牙塔里，这就给了新对手USB 2.0一个崛起的机会。



80GB的Maxtor 1394硬盘参考价格是4450元

### 2.USB 2.0 的其他竞争对手

除了IEEE 1394外，最新的接口规格“Serial ATA”也是USB 2.0的竞争对手。Serial ATA 1.0的接口传输速度最初为150MB/s，以后将逐渐提高到600MB/s以上。除HDD外，Serial ATA还将把DVD、CD-R、CD-RW连接到个人电脑、服务器和网络存储器的主板上。其与传统的并行接口相比，减少了引脚的数量，使计算机制造商可以简化系统设计、控制开发成本，同时确保与Ultra ATA/100软件和驱动的兼容性。在此基础上“Serial SCSI”也畜势待发，共同向USB 2.0发出挑战。

另一个值得USB 2.0用户关心的就是Intel公司的3GIO技术。它是目前已获业界标准组织PCI-SIG表决通过，将成为PC内部连接绘图卡、网络卡等装置的新标准，逐步取代目前通用的外围组件接口（PCI）技术。（与此对应的还有AMD提议的HyperTransport技术，但预计不会得到广泛的支持）多年来PCI一直是掌管计算机内资料传送的主流技术标准，但PCI速度的升级却显得很缓慢，3GIO的数据传输速度可望比最高速的PCI技术（PCI-×）快6倍之多——32-wire的版本每秒可传输6.6GB——进而提升各种应用的执行效能。被称之为“第3代输入/输出”（third-generation input/output）技术，3GIO之名由此而来。

至于3GIO会不会入侵高端InfiniBand连网标准，或通用序列总线（USB）和IEEE 1394（“Firewire”）等外围装置连接标准的地盘，Intel认为，3GIO会连接而非取代现有USB或IEEE 1394标准。的确，从3GIO的技术特点来看，其更多应用于电脑内部设备的连接，而不会对USB 2.0产生直接的威胁。相反，随着3GIO技术的普及，USB 2.0也能更加充分发挥其性能优势。

# 今天你P4了没有?

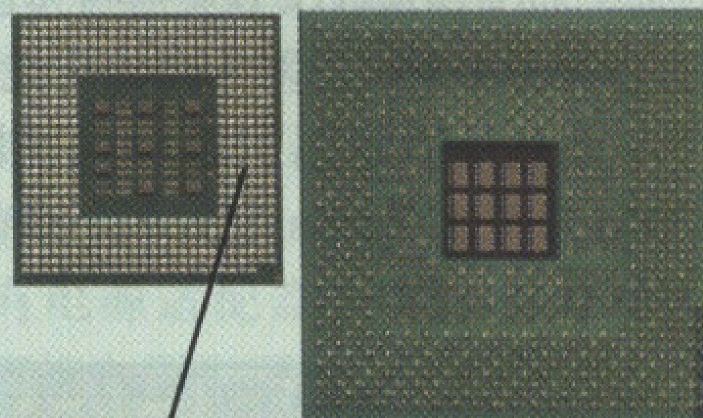
自晶合实验室2001年第21期发表了“奔腾4的‘芯’跳——16款P4主板横向评测”一文之后，我们不断收到读者来信，询问一些P4系统相关的问题；而随着Intel和AMD之间竞争和市场的进一步发展，P4正越来越成为大家关注的焦点。为了更好地让读者了解P4和P4平台的一些情况，我们特地撰写了这篇文章，希望可以给广大读者的购买提供参考。

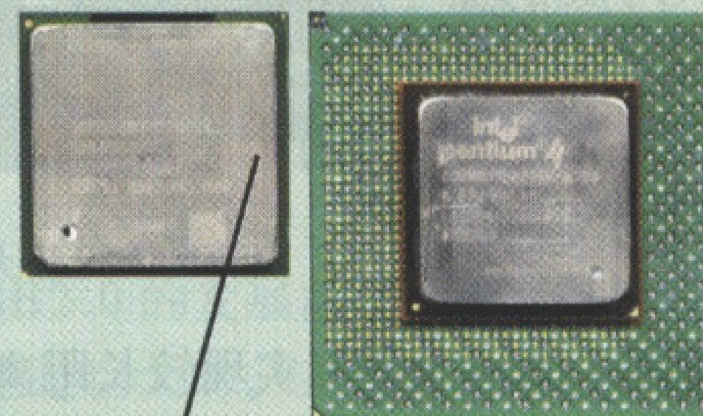


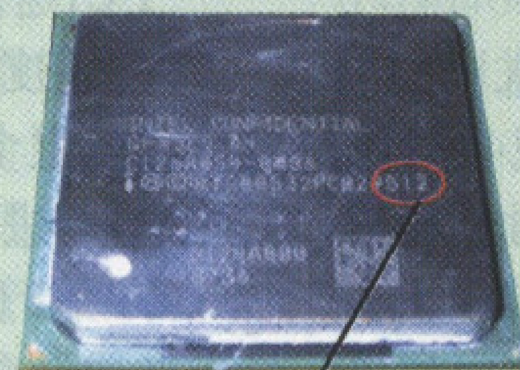



## 一、Socket 478和Socket 423的P4有何区别?

由于“奔腾4的‘芯’跳”一文已经就结构上对这两者进行了阐述，在这里不再重复。我们来看看这两种不同封装的P4在外观上有什么不同：Socket 478 P4采用了一种被称为微型Pin Grid Array（microPGA）的接口标准，针脚的布局和排列更为紧密，从而可以缩小CPU的尺寸，减少CPU插座在主板上占用的空间。就目前而言，市场上的478针脚和423针脚的P4在性能和工艺制程上并没有太大的区别，都是0.18微米铝制程。478针脚P4多出来的55个针脚主要是用来进行电压定义，可以使CPU稳定运行在更高的频率之下，所以现在市场上478针脚的P4超频性能和稳定性要优于423针脚的P4。毫无疑问，Socket 478封装无疑是P4未来发展的方向，Northwood（北木头）核心的P4同样是mPGA 478封装，采用0.13微米铜制程工艺，二级缓存为512KB，运行在133MHz的QDR（四倍频）即533MHz外频下。借助先进的制造工艺，Northwood核心的P4无疑拥有更低的发热量和更加出色的性能表现。不过在目前，国内市场上还没有Northwood P4的踪影，我们可以通过图片先睹为快。


478针脚P4的针脚排列更为紧密


从正面看478针脚P4有点像423针脚P4的核心

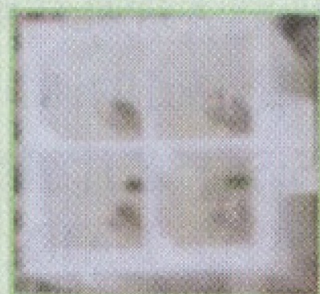

Northwood P4的二级缓存是512KB

作为购买推荐，市场上目前的主流已经是478针脚P4，不过478针脚的P4的价格比同频率的423针脚的P4要高出100元以上。主要的原因是Intel即将抛弃423针脚的P4，拉开两者的价格差，加快423针脚P4的淘汰速度。其实从个人的角度出发，我建议用户不妨考虑423针脚的P4，尽管升级能力和性能表现不如478针脚P4，但是差距细微，而且423针脚的P4的性能表现足以满足绝大多数用户的需要了。如果你是一个性能的追求者，乐于榨干系统的性能，喜欢保留升级的余地，那

么推荐你使用478针脚的P4系统，当然在花费上，你要付出更多。不管478针脚还是423针脚，一旦你选择了，你就必须使用与之相配套的主板、风扇，因为它们之间是不兼容的。尽管理论上可以设计出一种423针脚和478针脚P4之间的转接卡来更灵活地搭配系统，但是目前这样的产品还没有出现在市场上。

## 二、P4和ATX 2.03规范

和PⅢ不同，用户想使用P4并不只是购买一块P4 CPU那么简单了。由于P4的功耗很大，Intel在P4设计中加入了ATX 2.03的新规范。它要求主板提供4针的ATX

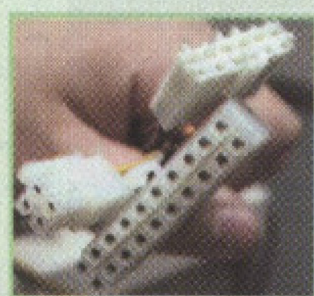


4针ATX 12V接口





6针增强型接口



P4电源和主板相对应的接口

**Intel P4 CPU功耗表**

| 频率 | Socket 478 | Socket 423 |
|---|---|---|
| 1.50GHz | 57.9W | 57.8W |
| 1.60GHz | 60.8W | 61.0W |
| 1.70GHz | 63.5W | 64.0W |
| 1.80GHz | 66.1W | 66.7W |
| 1.90GHz | 72.8W | 69.2W |
| 2.00GHz | 75.3W | 71.8W |

**AMD部分CPU功耗表**

| 型号 | 功耗 |
|---|---|
| Athlon 1.20GHZ | 65.7W |
| Athlon 1.30GHZ | 68.3W |
| Athlon 1.33GHz | 69.8W |
| Athlon 1.40GHz | 72.2W |
| Athlon XP 1500+ | 60.0W |
| Athlon XP 1600+ | 62.8W |
| Athlon XP 1700+ | 64.0W |
| Athlon XP 1800+ | 66.0W |

12V接口与一个6针的增强型接口，以提高主板的供电量。对于电源，P4也有新的要求，电源应符合ATX 2.03设计要求，提供五大一小输出接口，具备充足的负载能力。此外主板最好还支持智能型风扇自动温控功能，确保最佳散热的同时，将功耗和噪音降至最低。最后，为了符合ATX 2.03的要求，主板还必须对散热器进行相应的设计，在i850主板Socket 423接口边上有4个新的螺丝钉洞，这些洞用来支撑P4散热器。P4的散热器和中央处理器之间有很牢固的接头连接，这不仅保证了降温作用，也保护了其他元件免受CPU电磁的干扰。

因此，要想使用P4，除了购买一块P4 CPU之外，你还需要一块符合ATX 2.03规范设计的主板，一个相应的散热器和电源。P4使用的散热器和之前处理器系列的散热器是不兼容的，目前一个比较称职的P4散热器价格在80元人民币左右，基于CPU的稳定工作和质保的考虑，用户不妨选购原装的P4。而比较优秀的P4电源（不带机箱）的价格是200元人民币左右，符合ATX 2.03设计的电源是向下兼容的。我希望用户在购买P4的时候考虑到这些成本，不过公正地说，AMD的CPU对散热器和电源的要求也不会低，看看功耗表我想问题就不言自明了。不过现在市场上不少P4主板在设计上并不完全遵守ATX 2.03规范（主要是基于VIA芯片组的产品），并号称可以使系统稳定工作，我希望用户谨慎地对待这个问题，在这方面节省投入往往是得不偿失的。

## 三、和P4搭配的内存

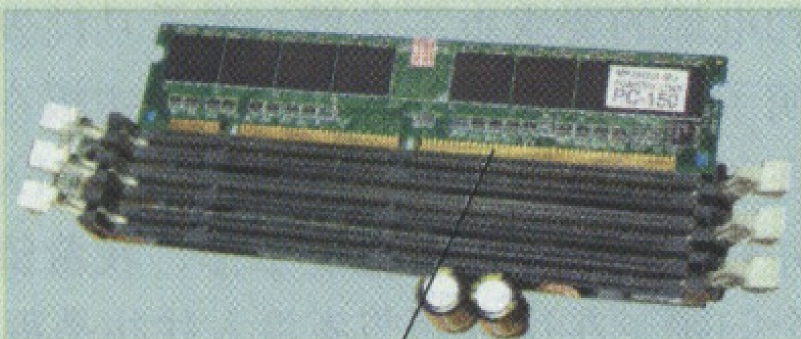
Intel在2000年11月推出P4的时候并没有打算让它进入主流市场，在它当时的如意算盘里，PⅢ足以应付AMD方面的压力，可惜事与愿违与此同时，Intel推出了配合P4的i850芯片组，支持400MHz外频，搭配双通道的RDRAM。由于P4拥有3.2GB/s处理器总线带宽，而双通道的RDRAM的带宽恰好可以达到3.2GB/s，所以从处理器总线带宽的利用率来说，RDRAM无疑能够更加充分地发挥P4的带宽优势，可以说和P4是天生一对。而其他内存，包括最新的DDR 333，都无法给P4提供足够的内存带宽。

### 内存带宽的计算和命名

简单地讲，内存带宽的计算公式为：B=内存工作频率×内存总线宽度÷8（计算带宽时位和字节的换算）。SDRAM和DDR都是64bit的总线宽度，只是DDR可以在时钟信号的上升和下降沿都传送数据，计算得到的相应带宽要乘2。举个例子，PC 133的SDRAM的带宽为：133MHz×64bit÷8=1064MB/s，而工作频率为133MHz的DDR的带宽就是1064MB/s×2=2128MB/s。RDRAM的总线较窄，只有16bit，所以PC 800的RDRAM的内存带宽为：800MHz×16bit÷8=1600MB/s=1.6GB/s，而RDRAM在工作时使用的是对称传输的工作模式，所以PC 800的RDRAM的实际内存带宽要再乘2，也就是3.2GB/s。

从前的内存命名都是以实际的工作频率为准，比如说PC 133、PC 100等。从DDR出现以后就开始复杂一点了，举个例子，以133MHz工作的DDR理论效能是PC 133 SDRAM的2倍，为了与SDRAM区别，人们习惯将它称为DDR 266。而RDRAM出现之后PC 600、PC 800的命名方式开始流传，而DDR也开始使用一种实际带宽的命名方式，比如以100MHz工作的DDR的带宽为1600MB/s，命名为PC 1600，而以133MHz、166MHz工作的DDR则分别称呼为PC 2100和PC 2700。

目前市场上支持P4的内存有SDRAM、DDR、RDRAM，这3种内存使用的引脚定义都是不同的，所以在市场上看到主板相应的DIMM插槽的时候就可以知道其支持的内存种类。我们来直观地看一下：由于这三种内存所使用的引脚和相应芯片组的内存控制技术都不相同，所以内存必须和相应的主板一起配套使用。


168线的SDRAM与其相对应的DIMM插槽


184线的DDR与其相对应的DIMM插槽


184线的RDRAM与其相对应的DIMM插槽

对于内存价格，目前市场上相同容量从高到低分别是RDRAM、DDR、SDRAM，一般的看法是价格和SDRAM差不多而性能与RDRAM接近的DDR是性价比最高的解决方案。的确从实际性能上看，DDR 333的性能和RDRAM很接近，而且在一些芯片组上的表现已经超越了RDRAM（后文会有论及）。造成这一情况的原因可能是出自芯片组对内存的实际利用效能，另外RDRAM的存取时间太长，在连续进行大容量的数据存储和交换时没有优势。不过据最近得到的消息，韩国三星和现代已经和美国ＰＣ厂商达成一致协议，决定将DDR和SDRAM的价格分别上调10%-30%，相信最近一段时间里内存的价格应该会有一定幅度的上涨。DDR和SDRAM的价格上调势必波及RDRAM，相信内存的性价比高低可能会发生一些变化，不过2002年年初估计用户不太可能享受到2001年那么廉价的内存了。

## 四、P4芯片组性能一览

也只有Intel才具有这么大的号召力，将P4强行打入主流之后，主板厂商竞相推出了相应的芯片组，VIA甚至坚持在受到Intel诉讼的情况下推出P4X266。目前支持P4的芯片厂商有4家：Intel、VIA、SiS和ALi。Intel方面有i850、i845和最近推出的支持DDR的i845-D，从Intel不惜向Rambus提供赔偿金来生产i845及i845-D芯片组的情况来看，DDR在和RDRAM的战争中占据了上风；VIA方面有P4X266、P4X266A和P4M266，其中以改进了P4X266内存控制的P4X266A性能最优，不过和P4X266相比并没有本质的提高。VIA一直受到诉讼的影响，尽管P4X266推出的时间相当早，却一直得不到厂商的广泛支持。尽管在2001年11月底，VIA取得了阶段性的诉讼胜利，并对前景表示乐观，可是这时候市场情况已经发生变化：Intel推出了i845-D，而SiS的SiS645业也已面市，一时间VIA的处境相当尴尬；SiS和VIA不同，它早早获得了P4芯片组的授权，不过SiS产品市场反应慢众所周知，在SiS645芯片组推出的比较长一段时间里，产品却迟迟没有投放市场，直到2001年底，我们才拿到SiS645芯片组的产品。对于SiS而言，制约它的瓶颈在于它的芯片组产能低下，相应的驱动开发速度缓慢和市场运作手段不力；Ali方面的ALADDiN-P4依旧只是黑马一匹，市场上到目前为止还未发现相应的产品，也很遗憾地错过了晶合实验室的评测。

那么，究竟市场上这几种芯片组性能表现如何呢？只有通过测试才能说明问题。我们使用Intel的i850、i845、i845-D；VIA的P4X266；SiS的SiS645芯片组主板各一块来进行测试。它们分别是：升技TH7-RAID、精英P4IBAS2、昂达P4D；浩鑫AV40；SiS公板SiS645。其中升技TH7-RAID和精英P4IBAS2是支持423针脚P4的i850主板，其余都是支持478针脚的产品，SiS645分别测试了DDR 266和DDR333下的性能表现以供参考。

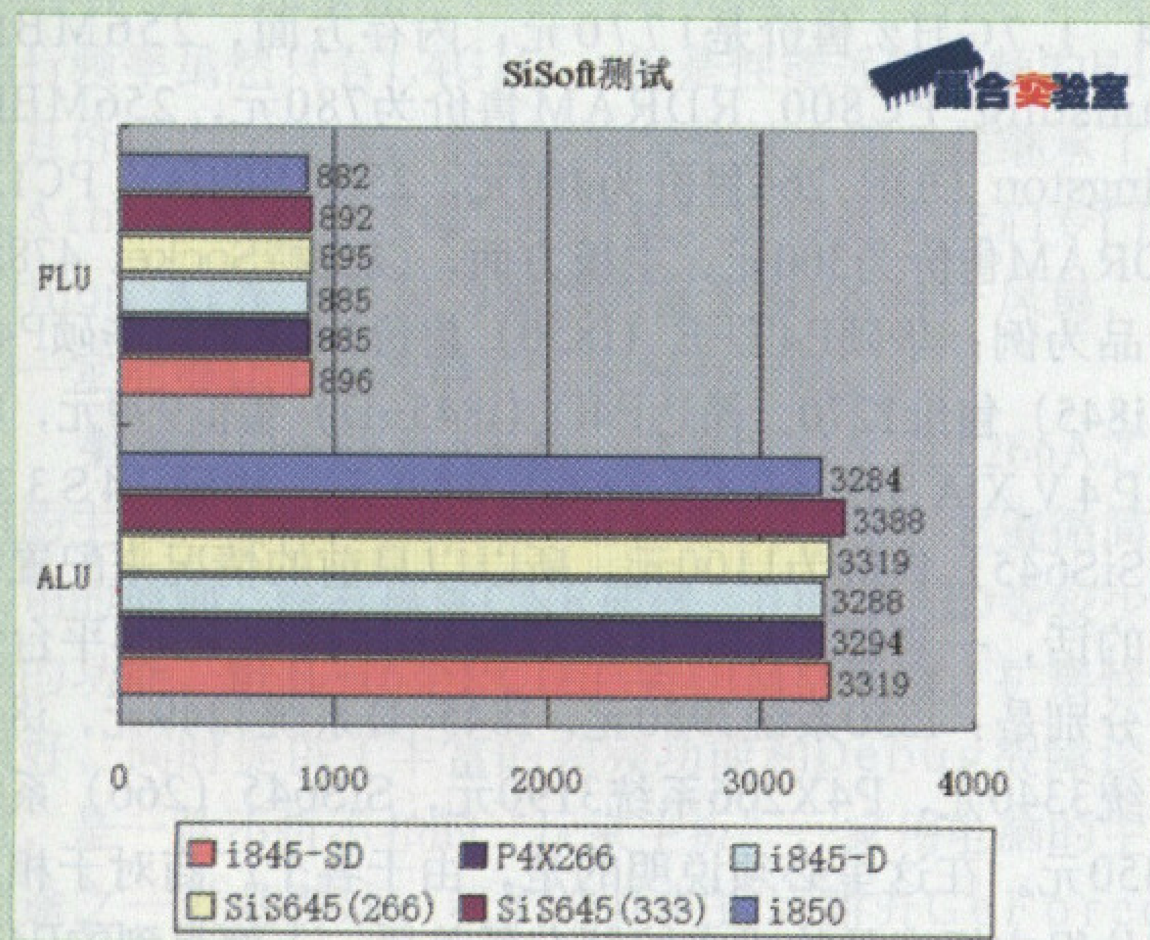
我们使用2块零售版本的Intel P4 1.7GHz处理器（分别采用Socket 423和Socket 478结构，其中Socket 423结构的P4处理器由英特尔公司提供）、2条128MB的Samsung PC 800 RDRAM、1条256MB KingMax PC 2700 CL2 DDR内存、2条128MB的KingMax PC 150 SDRAM（在i845芯片组下使用PC 133工作模式）、技嘉GA－GF3200TF显卡（基于nVIDIA GeForce3 Ti200图形芯片、64MB DDR显存，由技嘉科技提供）、Seagate Barracuda ATA Ⅳ梭鱼四代60GB硬盘、世纪之星“沙漠之舟”ATX2.03 规格电源的测试平台对送测产品进行了性能测试。

我们将待测硬盘划分为4个分区，其中安装操作系统的主分区划分为4GB和6GB，分别安装英文Windows 98 SE和Windows 2000 Professional操作系统，其中Windows 2000 Professional使用NTFS分区，并安装微软提供的最新Service Pack 2补丁。两个操作系统下都分别安装了相应版本的DirectX 8.0a（版本号为4.08.00.0400）。为了确保测试结果的公正与真实，测试中我们（根据不同主板芯片组的实际情况）统一使用了公版的驱动程序，包括v3.20.1008 版本的Intel Chipset芯片组驱动、v6.10.011 版本的Intel Ultra ATA Storage磁盘驱动以及通过微软认证的12.41 版本的nVIDIA公版显示驱动。而基于VIA P4X266芯片组的主板，我们为它们安装了4.32 版本VIA 4 in 1驱动。

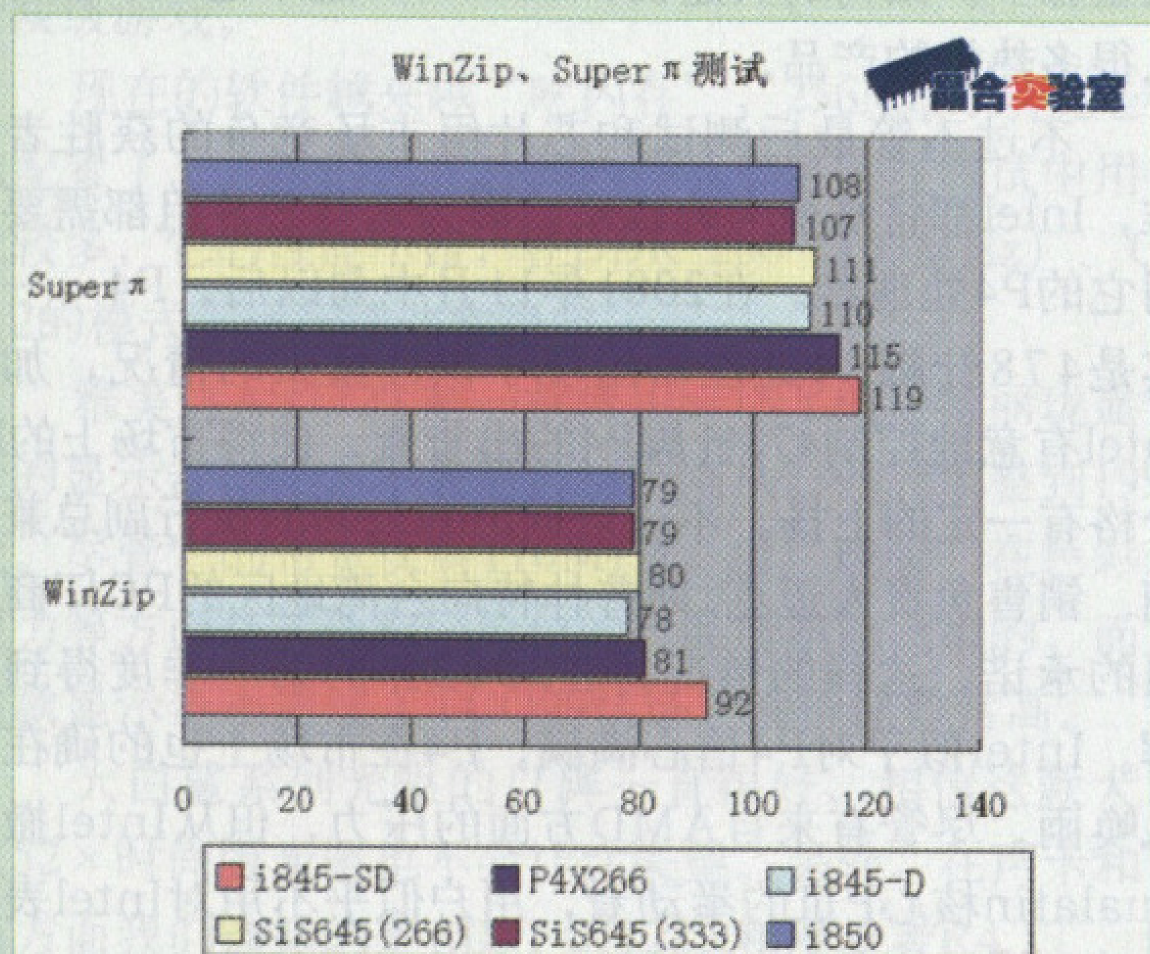
我们认为，一款芯片组的性能可以从以下5方面来衡量：CPU性能、磁盘性能、3D系统性能、内存性能和整机性能。我们使用SiSoft Sandra 2001te的CPU Benchmark来测试CPU，Dhrystone ALU测试整数运

算性能，单位MIPS（每秒百万指令数），Whetstone FPU测试浮点运算性能单位MFLOPS（每秒百万浮点操作指令数）。此外，我们还运行了Super π v1.1 计算π值104万位，WinZip 8.0 压缩英文版本Windows 2000 Professional的i386目录下的所有文件（共计92个文件夹、5307个文件、289MB容量）；磁盘性能我们使用Winbench 99 v2.0 来测试Business Disk Winmark99（商业磁盘性能）和High-End Disk Winmark99（高端磁盘性能）得分；3D系统性能我们使用3DMark2001 Pro v1.0 和Quake Ⅲ Arena v1.29 来分别测试在D3D和OpenGL下的性能表现；内存性能我使用SiSoft Sandra 2001te的Memory Benchmark来测试ALU/RAM Bandwidth和FLU/RAM Bandwidth值；整机性能我们使用SYSmark2001来测试。

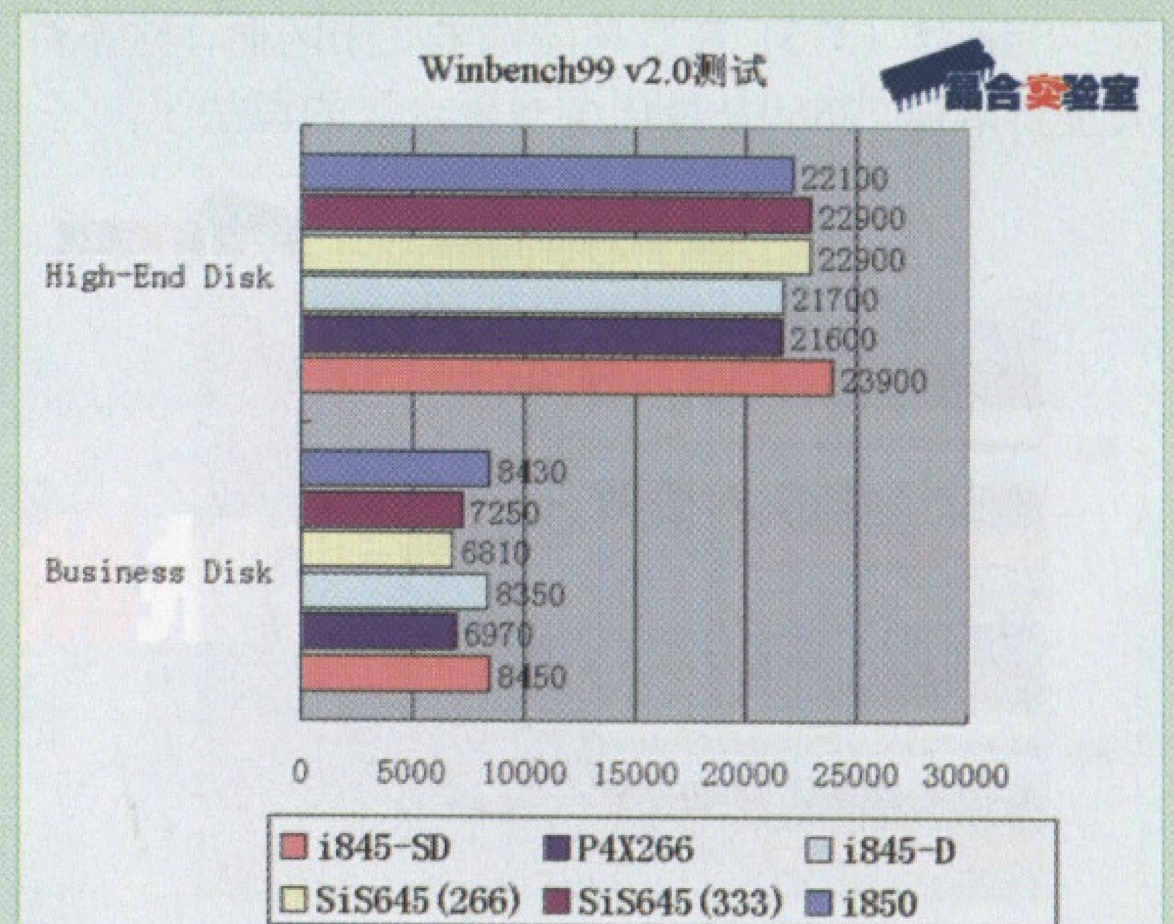
为了更直观地反应芯片组之间的差异，我们使用柱状图来进行性能对比。



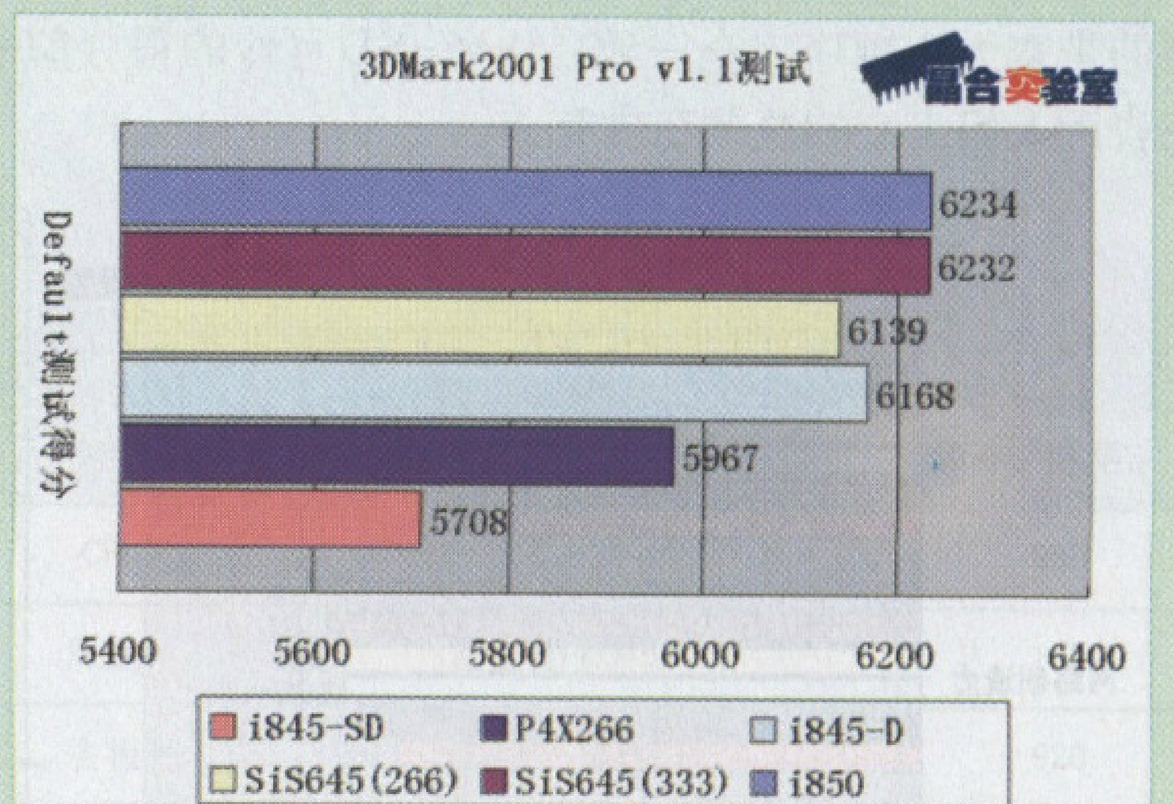

这个测试得分越高越好。可以看到，i850芯片组的CPU性能表现并不怎么理想，反而是i845-SD表现出色。不过应该说各个芯片组之间的表现差距细微是在意料之中的，因为这时候测试的是CPU性能。



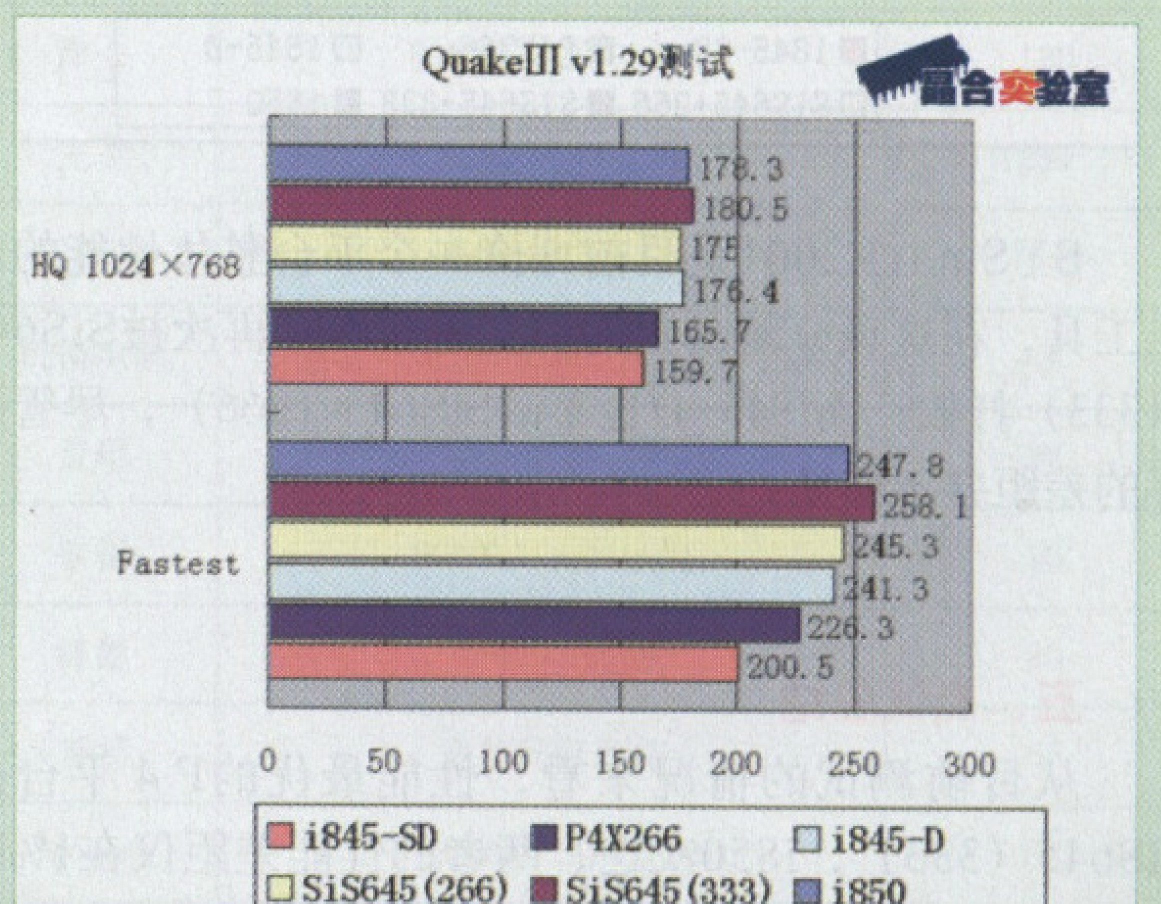

这个测试得分越小越好。i850和SiS645（333）表现出色，i845-D也取得了好成绩，i845-SD则很悲惨地垫了底。这个测试不仅仅是针对CPU，对内存和磁盘性能的要求也很苛刻。



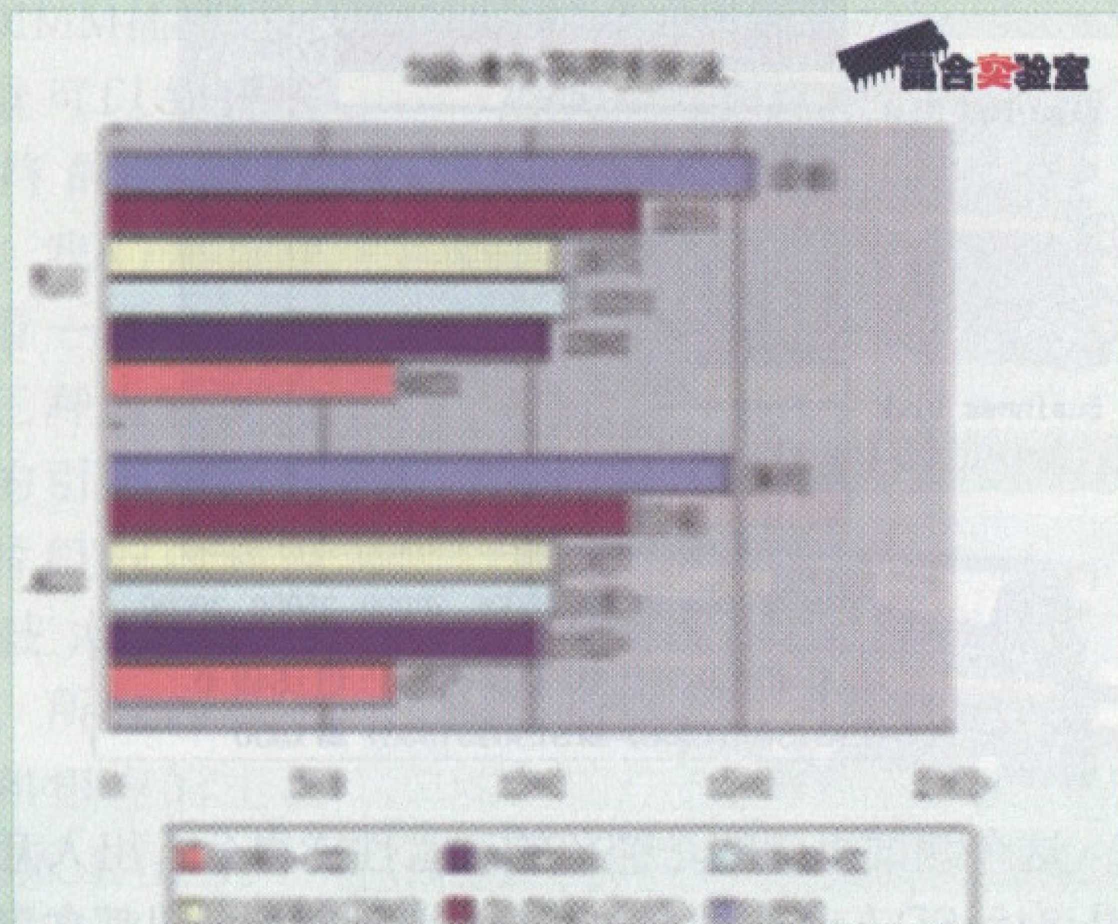

这个测试得到的是纯粹的磁盘性能得分，出人意料的是i845-SD在商业磁盘和高端磁盘性能测试里都拿到最高分，而VIA芯片组磁盘性能低下的情况还是没有改变。



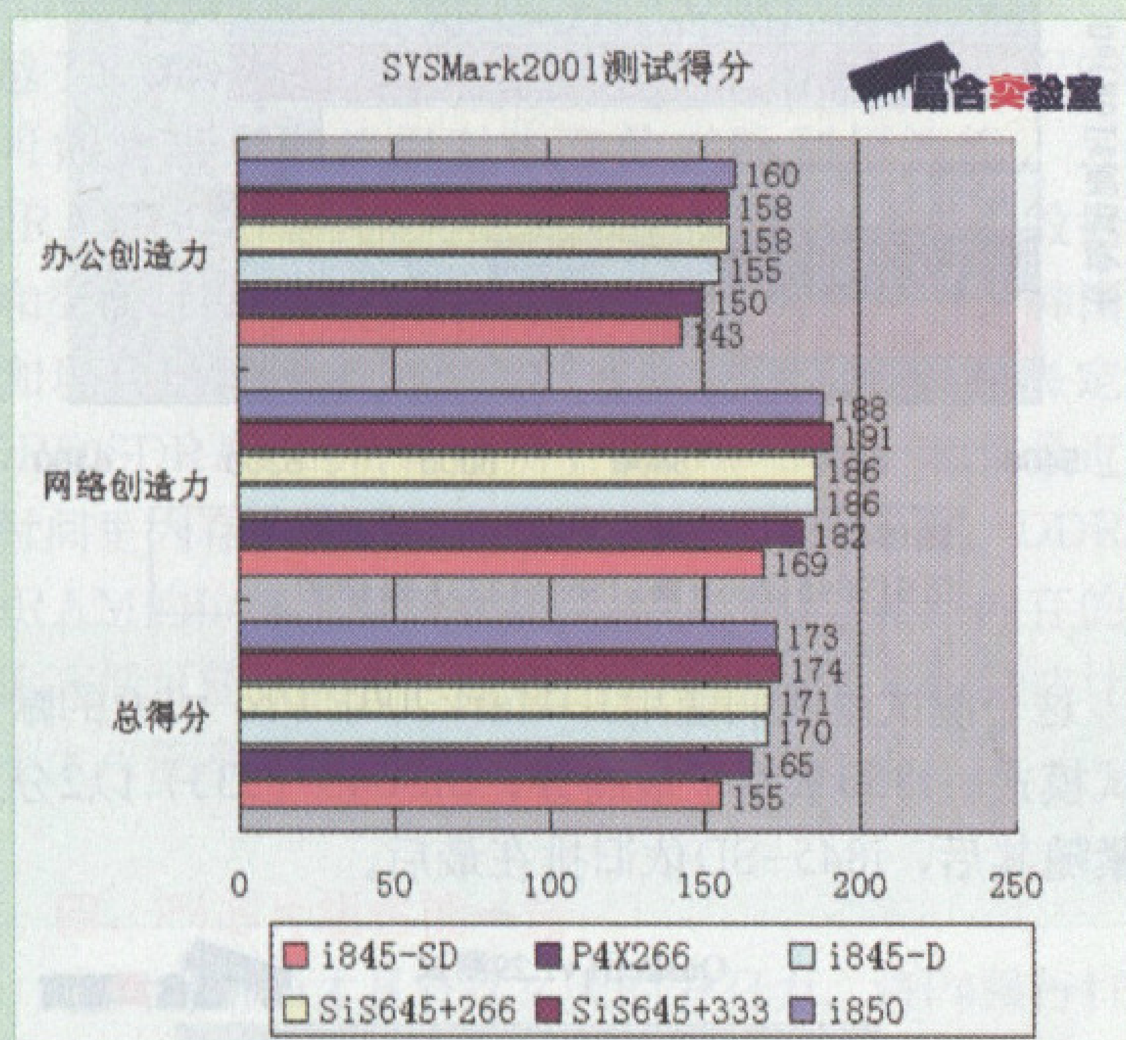

这个测试里我们使用3DMark2001 Pro v1.0 的默认测试模式，i850拿到了最高分，SiS645（333）以2分之差紧随其后，i845-SD依旧排在最后。



QuakeⅢ测试调用的是相对更复杂的DM6地图，我们记录了Fastest模式（像素分辨率为512×384、16位色，双线材质过滤）和High Quality模式（像素分辨率为1024×768、32位色，三线性材质过滤）下的fps帧速率值。SiS645（333）在这项测试里终于问鼎，这不得不让人重新审视“i850是最佳游戏平台”的说法了。



在这项测试里，内存带宽的得分排列和理论计算得到的带宽大小顺序完全一致。i845-SD可怜的得分似乎在告诉人们：它的瓶颈在内存上。




SYSmark2001是目前评价一个平台整体性能的最佳工具，在这项分量最重的测试里，i850再次被SiS645（333）打败，而i845-D也不敌SiS645（266），尽管这样的差距并不明显。

## 五、测试总结

从目前测试的情况来看，性能最优的P4平台是SiS645（333），i850次之，两者的性能差距仅在1%以内，尽管如此，i850的确是被打败了（如果使用基于Socket 478的i850系统可能情况会略有不同，但不会发生本质的变化）。不过最优秀的东西往往不能成为市场的主流，SiS645（333）最大的问题是市场上SiS645芯片组的主板寥寥无几，DDR 333的内存也是凤毛麟角，价格高昂；i850则不存在这些问题，而且Intel的芯片组稳定性和兼容性一直表现最好，唯一制约它的是RDRAM居高不下的价格。SiS645（266）的表现和i845-D不分伯仲，各有所长，基本上可以认为性能表现相同，不过在市场上估计i845-D会占到上风。P4X266比起前4者大为逊色，整体性能却比i845-SD强上一截，性价比还是相当高的，当然前提是使用DDR的产品。而i845-SD只能用磁盘性能来安慰自己了，尽管SDRAM成本低廉，i845-SD芯片组的主板却相当昂贵，目前来看只能作为一种过渡产品了。

为了让大家在价格上更有平台的概念，我列举了当前P4及相关配件的报价：CPU方面，盒装的Socket 478 P4 1.7GHz售价是1770元；内存方面，256MB的Samsung PC800 RDRAM售价为780元，256MB的Kingston DDR 266售价为480元，256MB的HY PC133 SDRAM售价为300元；主板方面，以支持Socket 478的产品为例：华硕P4T-E（i850）售价1430元，华硕P4B（i845）售价1270，昂达P4D（i845-D）售价999元，精英P4VXASD（P4X266）940元，华硕P4S333（SiS645）售价为1100元。所以以目前的情况来配置机器的话，一套基于1.7GHz（256MB内存）的P4平台价格分别是：i850系统3980元，i845-D系统3249元，i845系统3340元，P4X266系统3190元，SiS645（266）系统3350元。在这里必须说明的是，由于各个厂商对于相应芯片组主板产品的成本控制有所差异，上面得到的P4平台价格仅供参考。不过有一点很清楚，使用P4平台的代价是昂贵的。另外在测试中表现出色的SiS645（333）目前尽管在市场上已经有产品投放，但是与之相配套的DDR 333内存价格不菲，几乎是DDR 266的2倍，而且数量稀少。做为购买建议，DDR 333还不是一个值得投入很多热情的产品。

不过不管最后测试和芯片组市场竞争的获胜者是谁，Intel都将是最大的赢家，因为这些芯片组都需要使用它的P4处理器。在2001年11月中旬以后，P4——尤其是478针脚P4处理器出现了供应紧张的情况，加上Intel有意地控制478针脚P4的出货量，使得市场上的P4价格有一定的上扬。不过依据Intel公司的执行副总兼营销、销售负责人迈克.斯普林特向台湾地区的PC厂商作出的承诺，这样的情况将在2002年的第一季度得到缓解。Intel似乎对P4信心满满，P4在市场上也的确在呼风唤雨。尽管有来自AMD方面的压力，但从Intel撤掉Tualatin核心PⅢ的举动看，用户似乎不用对Intel表示担心。大

新年新气象。从本期开始，晶合实验室每月向大家推荐两款酷机，由晶合实验室工程师向大家推荐当月的热点配置，并针对有特点的配件做相关的点评，希望可以为广大准备装机的朋友提供参考。我们先来看看第一期AMD平台和Intel平台推荐配置。

# 晶合实验室本月酷机推荐

这款配置采用了AMD Athlon XP 1600+的CPU、磐英EP-8KHA+主板以及耕升GeForce3 Ti200 64MB，性价比很高。AMD Athlon XP 1600+的实际运行频率虽然只有1.4GHz，但是性能远胜同频的P4，而且价格也比较低；不过它在发热量方面还是继承了过去Athlon系列“火爆”的传统，所以这次我们专门为Athlon XP配上了风力强劲的富士康PK045+风扇，相信一定能够让它“冷静”下来好好干活。

磐英的EP-8KHA+是一款采用VIA KT266A芯片组的主板，支持Athlon和Duron系列CPU。它遵循简洁实用的原则，没有提供CNR插槽、IDE RAID等较少用到的功能，但具有6个PCI和3条DIMM插槽，扩展性能很好，同时提供了丰富的超频功能和Debug故障诊测灯，是一款不折不扣的“玩家主板”。家用电脑的主要用途之一就是游戏，我们选择的这块耕升GeForce3 Ti200 64MB显卡采用了炫目的红色PCB，公板设计，并提供了TV-OUT端口；它使用钰创3.8ns的DDR显存，超频性能相当出色。这样的配置即使在1024×768、32位色下打开Quincunx FSAA（五点梅花抗锯齿），也能流畅地运行QuakeⅢ Arena，足以应付任何骨灰级游戏。

现在的软件越来越“吃内存”，256MB可以说是标准配置了。三星的PC 2100内存我们最近在测试中用得比较多，它的性能不错，在DDR 266（133MHz）、CL＝2的模式下运行得非常稳定。

雅美达AS772T是一款使用SONY纯平特丽珑显像管的显示器产品，不久前价格刚刚从2399元调整到1999元。尽管它的带宽仅有110MHz，但“珑管”在色彩表现力等方面是其他相同价位的产品所不能比拟的，而且这款显示器还通过了TCO99认证，性价比非常高。

大白鲨系列光驱的口碑一直很好，相信这款大白鲨52×时尚版光驱也不会让你失望。另外，在声卡和音箱方面我们选择的是创新PCI128D和漫步者R4.1T，四声道输出加上EAX环境音效，应当是上佳的组合。

这套配置非常适合游戏玩家，同时也完全能够胜任其他家庭娱乐。比较遗憾的地方是声卡稍微差点，出于成本控制的考虑，我们没有使用更好的声卡，不过相信创新PCI128 Digital的表现也足以让大多数用户满意了。

**本月推荐配置之AMD平台**

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | AMD Athlon XP 1600+ | 990 |
| 风扇 | 富士康PK045+ | 105 |
| 主板 | 磐英EP-8KHA+ | 920 |
| 内存 | 三星PC2100 DDR 256M | 350 |
| 硬盘 | 希捷酷鱼Ⅳ 40GB 7200转 | 820 |
| 显卡 | 耕升太极GeForce3 Ti200 64MB | 1688 |
| 声卡 | 创新PCI128 Digital | 180 |
| 光驱 | 大白鲨52速时尚版 | 290 |
| 显示器 | 雅美达AS772T | 1999 |
| 机箱电源 | 爱国者月光宝盒F06（配长城电源） | 430 |
| 音箱 | 漫步者R4.1T | 360 |
| 软驱 | SONY 1.44M小软 | 95 |
| 键盘 | Acer52V超薄 | 60 |
| 鼠标 | 罗技网际劲貂 | 65 |
| Modem | 全向HSF PCI内置56k | 150 |
| 合计：8502元 | | |

# 晶合实验室本月酷机推荐

这款配置无论是用来欣赏DVD影片还是对付目前流行的游戏都完全可以胜任，至于学习、上网更是不在话下。选择P4平台的用户无疑更加注重稳定性和兼容性，得宜于支持DDR的P4X266相对低廉的价格，我们找到了性能和价格之间比较理想的结合点。和大多数用户的印象相反，这一套P4平台的成本低于前面推荐的AMD平台，尽管相形之下性能略有逊色，但也不失为是一种不错的解决方案。

本月推荐配置之Intel平台

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | Intel Pentium 4 1.4GHz（478针脚，盒装） | 1080 |
| 主板 | 精英P4VXAD（Socket478，VIA P4X266芯片组） | 940 |
| 内存 | 三星PC2100 DDR 256M | 350 |
| 硬盘 | 希捷酷鱼Ⅳ 40GB 7200转 | 820 |
| 显卡 | ATI RADEON LE Ultra 32MB | 780 |
| 显示器 | 雅美达AS772T | 1999 |
| 光驱 | 昂达16速DVD－ROM | 480 |
| 软驱 | SONY 1.44M小软 | 95 |
| 声卡 | 创新SB Live! 5.1（小盒包装） | 480 |
| 音箱 | 漫步者R501T 5.1声道 | 630 |
| 机箱、电源 | 爱国者月光宝盒F06（配长城电源） | 430 |
| 键盘 | Acer52V超薄 | 60 |
| 鼠标 | 罗技网际劲貂 | 65 |
| Modem | 全向HSF PCI内置56k | 150 |
| 合计：8359元 | | |

对于普通家庭用户来说，新购置的电脑配置不必太高，但应当拥有一定的升级能力以满足未来需要。最近P4 CPU的价格上涨了不少，相对来说1.4GHz的P4价格还比较实惠，性能也足够用了。我们选择478针的P4是出于对升级的考虑，因为478针P4已经有了2GHz主频的产品，即使Intel的CPU结构再发生变化，我们也有足够的升级余地。

我们暂时还是向大家推荐VIA P4X266+DDR这一性价比较高的组合：这款精英P4VXAD主板采用P4X266芯片组，支持Socket 478的P4，具备5 PCI/1 AGP 4×/3DDR DIMM，最高可以支持3GB的DDR内存，并集成AC'97声卡，扩展能力不错。

现在的软件越来越“吃内存”，256MB可以说是标准配置了。三星的PC2100 DDR内存在我们最近的测试中用得比较多，性能出色，在DDR266（133MHz）、CL=2的模式下运行得非常稳定。

在硬盘系列里，工作稳定、价格适中的希捷酷鱼Ⅳ系列硬盘是不错的选择，它的性能目前在同类硬盘中也是出类拔萃，只是发热量有点大。对于一般家庭用户来说，40GB的容量应当够用了。

RADEON LE Ultra是现在性价比最好的ATI显卡之一，它从硬件指标上看几乎就是RADEON标准版：拥有166MHz核心频率以及Hyper-Z特效，配备6ns DDR显存，具有良好的超频特性。同时ATI显卡具有优秀的DVD硬解压效果，与我们推荐的DVD-ROM构成完美的组合。

随着DVD光驱价格的不断降低和盘片的普及，DVD-ROM基本上成为了电脑的标准配置。光驱属于易耗品中的易耗品，售后服务比较关键，一般来说厂商只提供3个月保换。而昂达这款采用全钢机芯的16×DVD-ROM读盘性能良好，并且不锁区域码，最重要的是提供了“一年保换”的售后服务，解决了后顾之忧。

要看DVD当然不能光有个DVD光驱，还需要好的声卡与音箱配合。SB Audigy系列上市以后，创新就将SB Live! 豪华版5.1主卡的包装简化后推出这款“SB Live!5.1”，以取代原来的SB Live! 数码版，同时价格也有大幅度降低，480元的售价可以说是相当超值。漫步者的R501T是市场上口碑很不错的一套木质5.1音箱，与SB Live!5.1配合可谓是相得益彰。大

| 中关村配件参考价格单位：人民币（元） | | | |
|---|---|---|---|
| CPU | P4 1.7GHz | 散装478针脚 | 1710 |
| | P4 1.5GHz | 散装478针脚 | 1490 |
| | P4 1.4GHz | 盒装423针脚 | 1040 |
| | PIII 1GHz | Socket 370 散装 | 1180 |
| | PIII 800EB | Socket 370 散装 | 950 |
| | 赛扬II 1G | Socket 370 散装 | 590 |
| | 赛扬II 800 | Socket 370 散装 | 410 |
| | AMD Athlon XP 1700+ | 散装 | 1260 |
| | AMD 雷鸟 1.33G | 散装 FSB 266MHz | 860 |
| | AMD Duron 800 | 散装 | 370 |
| | AMD Duron 750 | 散装 | 345 |
| 硬盘 | IBM 60GXP 60GB | 7200r/m 2M DMA100 | 1020 |
| | IBM 60GXP 40GB | 7200r/m 2M DMA100 | 835 |
| | 希捷 酷鱼IV代 60GB | 7200r/m | 990 |
| | 希捷 酷鱼III代 20GB | 7200r/m | 665 |
| | 迈拓 金钻六代 40GB | 7200r/m | 1160 |
| | s迈拓 星钻二代 40GB | 5400r/m DMA100 | 860 |
| 显卡 | ATI Radeon | 32MB DDR | 1300 |
| | 丽台 GeForce2 GTS | 32MB DDR | 970 |
| | 爱尔莎 GeForce2 GTS | 32MB DDR | 1020 |
| | 耕升 GeForce2 Pro | 64MB DDR黄金版 | 1140 |
| | 微星 MS-8806 | TNT2/32M SDRAM/TV | 350 |
| | 华硕 TNT2 M64 | 32MB SDRAM | 440 |
| 主板 | 升技 BL7-RAID | Intel 845 | 1280 |
| | 华硕 P4B | Intel 845 | 1270 |
| | 精英 P4VXASD | VIA P4X266 | 940 |
| | 微星 K7T Pro2NL-A | VIA KT133 | 770 |
| 内存 | Samsung 256MB | PC800 RDRAM | 780 |
| | Samsung 128MB | PC800 RDRAM | 380 |
| | Kingston 256MB | DDR | 480 |
| | Kingston 128MB | DDR | 245 |
| | 现代 HY-256MB | PC133 SDRAM | 300 |
| | 现代 HY-128MB | PC133 SDRAM | 150 |
| 声卡 | 花王 SV550 | YAMAHA 724芯片 | 75 |
| | 帝盟 S100 | PCI ESS Allegro 芯片 | 100 |
| | 瑞丽春之颂DVD6 | FM801 AC-3解码 5.1 | 240 |
| | 创新 SB Live! | Sound Blaster Live! 5.1数码版 | 400 |
| 显示器 | LG 774FT | LG未来窗 17英寸 0.24点距 | 1930 |
| | MAG XJ810 | 19英寸日立显像管 0.26点距 | 2999 |
| | Acer 78G | 17英寸纯平 0.27点距 | 1799 |
| | PHILIPS 107P | 17英寸纯平 0.25点距 | 2670 |
| 光驱 | | | 310 |
| | | DVD | 480 |
| | | CD-RW | 1170 |
| 外设 | Canon BJC-1000SP | 喷墨打印机 A4幅面 720dpi | 500 |
| | EPSON Stylus Color680 | 喷墨打印机 2880dpi A4幅面 | 1050 |
| | MICROTEK SM3600 | | 580 |
| | 紫光 Uniscan 3100K | | 780 |

# 驱动热报 Drivers Express

## Intel

2001年12月6日，英特尔发布810、810E、810E2、815、815E、815EM、815G、815EG芯片组公板视频部分最新驱动6.5.2 多语言版For Win9x/ME。其中包括英文版和中文版驱动，推荐用户更新。新版本驱动增加了支持815G、815EG芯片组，新增支持了一些数字式的显示器。在2D应用中修正了WinDVD播放时产生爆音的错误；在显示模式和设置中可以使用100HZ刷新频率；修正了使用Outlook,Word,Excel 时改变颜色深度导致一般保护性错误的问题，修正了使用PS/2鼠标时休眠后不能唤醒的问题，修正了使用848×480@60HZ显示模式后驱动程序不能够加载的问题

## nVIDIA

2001年12月4日，nVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti系列芯片显卡公板最新驱动23.11 版For Win9x/ME。nVIDIA同期发布的还有For Win2000/XP版本，不过这个版本的稳定性和兼容性存在很多问题，尤其是在VIA芯片组上，建议WinXP用户暂缓升级。根据一些测试表明，新的23.11 驱动性能提高了不少，这是官方发布的正式版，推荐使用。

## Creative

2001年11月30日，Creative发布Sound Blaster Live! 声卡最新驱动5.12.1.3509.2 版For Win2000/XP。这是通过微软WHQL认证的版本，推荐Win2000和XP的用户更新。

## VIA

2001年11月24日，VIA发布威盛芯片组主板VIA AGP GART驱动最新4.10 版For Win9x/ME/NT4/2000/XP。这是VIA最新的AGP驱动，新版驱动增加了对VIA P4X系列AGP控制芯片的支持。修正了一些信息串，使其可以通过由第三方公司发布的驱动校验程序的检查。此款驱动程序通过了微软Windows XP的认证，经过简单测试4.10 版的AGP驱动程序性能比4.35 版4 in 1中的AGP性能有了很不错的提高。

**本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com ）提供（所有信息截止到2001年12月8日）。部分驱动程序收录于《水晶宝合》2002年第1期\DRV\下。**

# 编辑导语

在还没有从事今天这个职业之前，我也是个电脑爱好者。在当年众多的中文平台里，我最喜欢的是中文之星和后来的RichWin；及至上网，我又迷恋上了四通利方（就是后来的新浪）。等到从事了媒体这个职业之后，我才知道，他们的后面有同一个人——王志东。

前一段王志东离开新浪，人们议论纷纷：谁是谁非，我并不在意，我只想知道一次次创业、又一次次成功的人，还会不会有再一次的成功。沉默了一段以后我们终于听到了新的消息。

“2001年12月11日，王志东的新公司宣布成立。公司的名称为北京点击科技有限公司。王志东解释原因有三：一是点击本身是使用计算机、互联网操作的最基本动作；二是点击代表一种动感，有一触即发、出奇制胜的意思；三是点击这个词非常朴素、简单，与他的风格相得益彰。新公司业务瞄准了软件和互联网的结合，属于互联网领域，侧重软件，定位于产品服务公司，目前产品正在研发阶段。据悉，公司总部在中关村，亚运村的办公场所将作为产品研发基地。在经过年中的新浪风波之后，王志东承认，最近这几个月，一直在家里进行反思。在遭受挫折之际，王志东声言‘在互联网面前决不言弃’，并积极谋求东山再起的机会。在做过四通、做过新浪之后，还能做什么？最后，王志东得出结论，自己还年轻，应该重新开始。点击科技公司注册资金为50万元，王志东的实际投入将远远大于这个数字。王志东说：‘目前的资金都是我自己提供的，主要原因是我们现在要做的是产品公司，产业资本的介入会让这个企业丧失一定的独立性。我也不排除在某一个时间有合适的人，用合适的方式全面介入进来。’”

我祝愿王志东能再获成功，但是时代在变。50万元注册资金、全部自己的资金投入，“产业资本的介入会让这个企业丧失一定的独立性”的认识观念，让我再次感到“技术”的王志东只有变成了“市场”的王志东也许才能避免又一次的失败。大

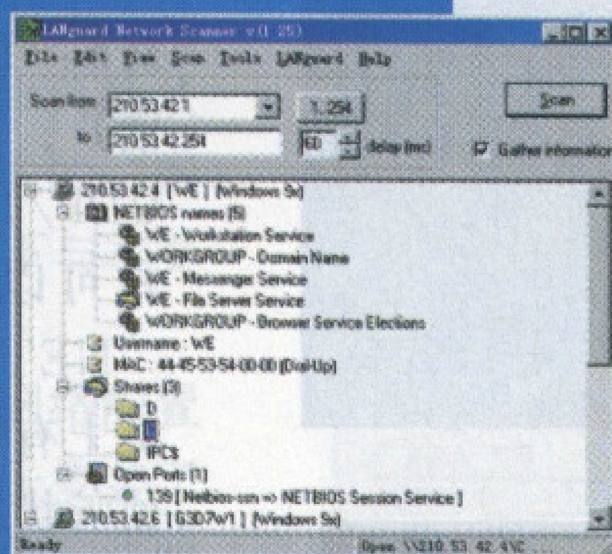
King
king@popsoft.com.cn

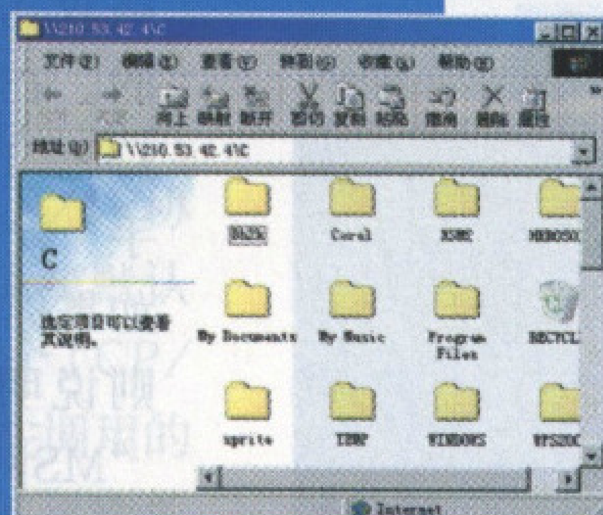
编者按：本文开始部分可能有些读者看起来会有些晦涩，可你千万不要心急，本文所谈的问题是广大上网用户共同存在的。只要你按照本文的介绍去做，并不需要安装什么特殊的软件就可以解决自己上网的安全隐患。现在让我们仔细阅读本文后行动起来吧。

# 网络“隐形”

# 堵住Windows系统后门“NBT”

■广东　朱明


图 1


图 2

## 一、“闲人请入”

先来看一幅截图，图（1）是在用免费网络扫描工具Languard对Internet上某一地址段进行扫描后的Snapshot，该地址段（210.53.42.1——210.53.42.254）是本地某ISP提供给它的拨号上网用户使用的。从截图上可以看出这里充斥了大量足以让任何人感兴趣的信息：上网用户的IP地址、计算机名、域（工作组）名、操作系统类型、共享资源、开放的端口，甚至还可以匿名访问共享资源（磁盘驱动器、打印机）。图（2）是在本人计算机上用Languard破解共享密码后打开的某上网用户计算机C盘目录。

情况是够严重的了，更严重的问题在于，这些用户还根本不知道自己的计算机如此暴露于Internet之上。也许，你会疑惑是否这些计算机中了Back Orifice之类的病毒，或者是否安装了FTP server？其实，这里的信息泄露与病毒无关，也不关FTP server的事，真正的“罪魁祸首”是Windows系统本身的一个漏洞—NBT（NetBIOS over TCP/IP）。

## 二、NBT的由来以及如何导致泄密

NetBIOS是由IBM于1983年开发的应用于局域网的网络编程接口（API）。因为NetBIOS与传输协议的无关性，通过调用NetBIOS函数，程序员不必了解下层的传输协议及路由、物理帧等细节就可以容易地编写出局域网应用程序。微软在其早期的局域网系统MS-Net中采用网络编程接口的就是

NetBIOS。在后来出现的几种流行网络操作系统如LanManager、OS2、Windows for Workgroups中都使用了这一技术。同样，在目前大多数用户使用的Windows 98/Me/NT/2000中也使用了NetBIOS，以保持兼容。我们熟知的“MS网络用户”就是基于NetBIOS的网络服务程序。

不可否认，基于NetBIOS及在其基础上扩展的NetBEUI协议的局域网具有简单高效的优点，但它的致命弱点是其网络地址的不可路由。NetBIOS采用了单一、无层次的节点命名方式，其网络中每台计算机的地址就是由一个长度为16个字符（最后一个字符为系统保留）的字符串构成的计算机名。因为路由器不会在另一个网段上广播NetBIOS名以查找目标计算机，所以NetBIOS应用程序无法通过路由器访问其他网络中的计算机，这就注定了NetBIOS无法搭上Internet而“走向世界”。一方面Internet在蓬勃发展，另一方面微软自己的网络操作系统由于采用了NetBIOS而被局限于局域网中，为了解决这一矛盾，NBT便应运而生了。简单地说，NBT就是一个转换接口，实现从NetBIOS地址到TCP/IP地址的转换。通过NBT，不可路由的NetBIOS可以封装到可路由的TCP/IP协议之中，从而以TCP/IP为载体访问本网外的计算机。

启用NBT之后，根据用户使用的系统及安装的服务，以下一些端口可能将会被打开。WinNT/2000：TCP/ 135（RPC服务）、TCP/139（NetBIOS会话）、UDP/53（DNS服务）、UDP/67（DHCP服务）、UDP/137（WINS服务）、UDP/138（NetBIOS数据报），Win98/Me：TCP/139（NetBIOS会话）、UDP/137（名字服务）、UDP/138（NetBIOS数据报）。用户可以在DOS提示符下输入“NETSTAT /a”命令来查看本机上有哪些系统端口已打开并处于侦听状态，见图3。



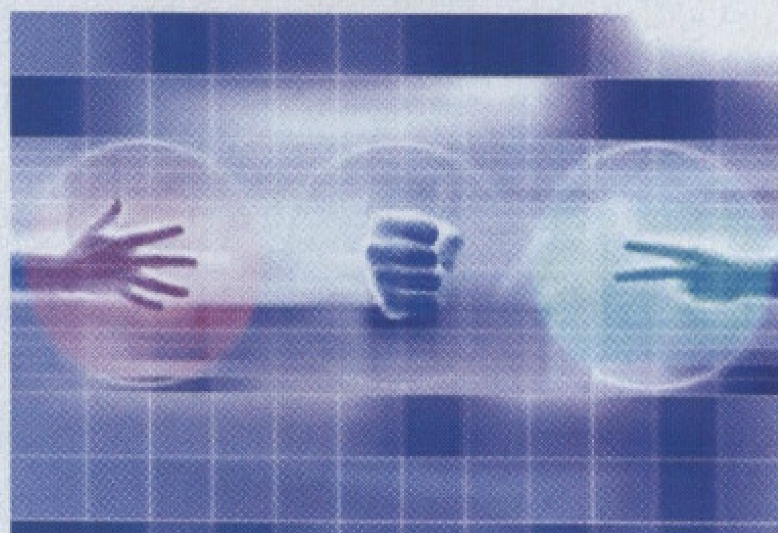


图 3

我们这里仅讨论其中的137、139端口，因为一般基于NBT的网络攻击都是通过这两个端口发动的。在Windows系统中，导致137、139端口如此脆弱的“幕后黑手”就是“MS网络用户”。提示：如果你的桌面上有“网上邻居”，则说明你的计算机上已经安装了“MS网络用户”；反之则说明未安装。“MS网络用户”是Windows系统之间进行互联的基础，其核心是一个重定向程序（redirector），用以区分本机或网络访问请求。因此可以说，要组建Windows对等网或NT网，就必须在每台计算机上安装“MS网络用户”。尽管如此重要，但它却有一个大漏洞，那就是允许匿名连接，即无需访问者提交任何身份证明就响应访问者的查询请求，泄露有关本机的重要信息，甚至允许对方访问本机上的共享资源（NT/2000除外）。Languard利用这一漏洞，先是对目标计算机的137端口发送名字查询，如得到回应，则利用得到的目标机名字与目标机139端口之间建立NetBIOS会话，通过该会话可以取得目标机上

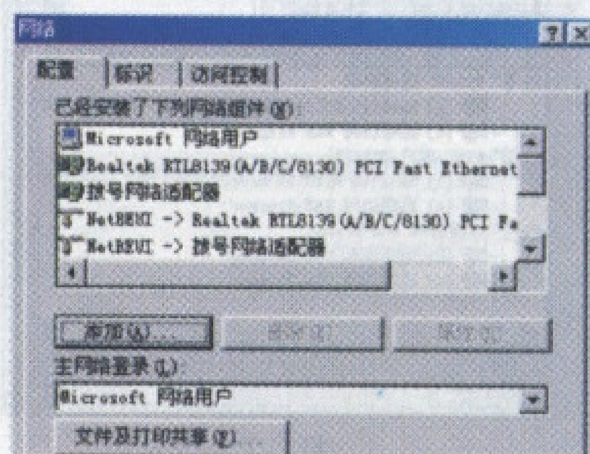
的共享资源列表，并访问共享资源。当然，在使用Languard的计算机上也得启用NBT。顺便提一下，Win98/Me用于保护共享资源的密码系统也是不堪一击的，Languard用逐个字符破解的方法可以轻易获取密码，成功率是100%。NT/2000则不同，只能用字典攻击的方法进行破解，成功率非常低。

**三、最好的防卫手段就是获取知识**

讲到这里，有必要介绍一点有关Windows系统的网络组件、层次及相互关系。在此不准备宏篇大论地讲解TCP/IP网络模型，只是从Windows 98的控制面板中的“网络”配置程序出发，介绍一下与本文相关的内容。

图4是在本机上打开的网络配置对话框。从中可以看出本机上安装了以下网络组件：①以标识的网络服务，本机中只有一项：MS网络用户；②以标识的网卡，本机中有2项：局域网卡RTL8139和拨号网络适配器；③以标识的网络协议，本机安装了NetBEUI协议和TCP/IP协议，因为有2个网卡，所以系统默认安装了2个NetBEUI实例和2个TCP/IP实例，与网卡一一对应。按调用的先后次序，这3类组件之间的层次关系如图5。图中的每一条红线都表示上一层服务可以调用红线连接的下一层服务，这种相邻上下层服务间的可调用关系被称为“绑定”。从图5可以看到，Windows默认的设置是启用所有可能的绑定。看了上面的介绍，不难了解到有问题的绑定是：“MS网络用户→TCP/IP协议→拨号网络适配器”。原因是：基于





图 4

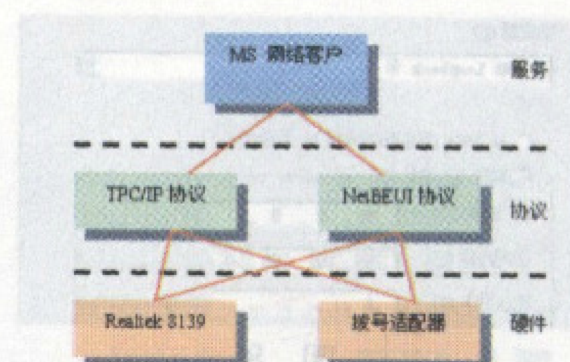


图 5



NetBIOS的“MS网络用户”绑定到TCP/IP协议时便启用了NBT，而TCP/IP协议绑定到拨号网络适配器（或与Internet直接相联的网卡）便使NBT能够联入Internet，从而发生了本文开头的那一幕。

**四、堵住“后门”，实现“隐形”**

通过以上介绍，不难了解到只要关闭137~139端口，或者说停止使用NBT，就能达到“隐形”的目的。或者，用户也可以安装个人防火墙，如ZoneAlarm，压制那些危险的端口。但安装个人防火墙并没有根本解决问题，NBT依然是启用的，当防火墙失效时，137~139端口就会再次暴露；另外，配置防火墙有点难度，一般用户难于掌握，因此，这里不介绍这种方法。其实，通过对系统的少许设置，就可以关闭137~139端口，彻底解决问题。以下分几种情况进行介绍。

1. 单机。用户计算机没有联入局域网，通过拨号上网。

①Windows 98/Me。应该删除已经安装了的MS网络用户。方法是在如图4所示的网络配置对话框中点击“MS网络用户”，然后点击“删除”，随后，“Microsoft网络用户”以及与其相关的“MS网络文件与打印机共享”（如果安装了的话）就会消失，重新启动计算机后就可以了。大家应该记住这一点：“MS网络用户”只是用在需要与其他运行Windows系统的计算机相联的场合，对于Internet应用，它是毫无用处的。因此，完全可以放心大胆地将其删除。另外，只安装必要的TCP/IP协议，其它像IPX、NetBEUI只用

于局域网，安装它们只会白白浪费内存空间，也增加了系统启动时间，应该将其删除。总而言之，对于单机上网用户而言，最安全、最有效率的网络配置如图6所示。

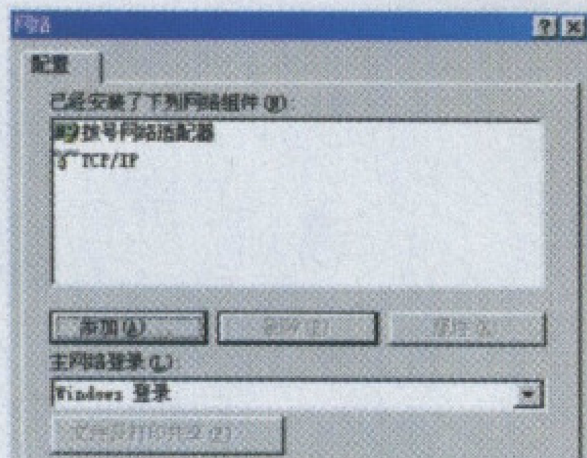
②Windows NT。可不能像在Win98/Me下一样采取删除“MS网络用户”（在NT中叫做“NetBIOS接口”）的方法，否则你会发现重新启动后就再也无法正常使用NT了。因此，我们得要用稍微复杂一点的方法。

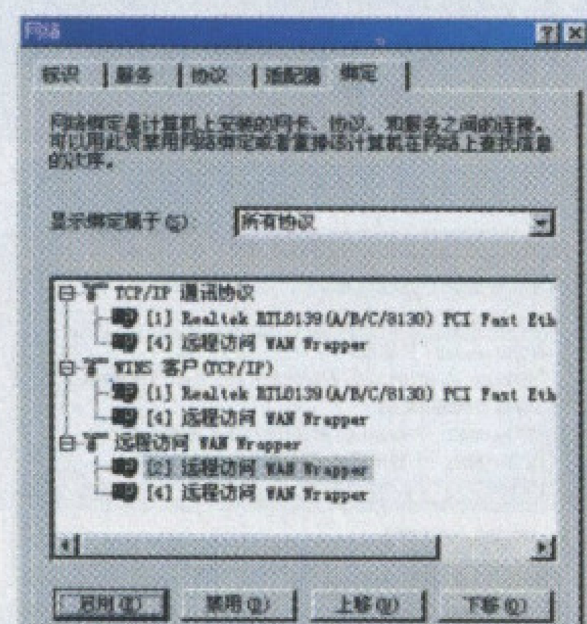
a．添加一个Loopback网卡（该网卡是用于内部测试的软件模拟网卡）。添加方法如下：首先右单击“网络邻居”图标，选择“属性”，打开网络配置窗口，点击“适配器”选项卡，点击“添加”，随后在清单中选中“MS Loopback卡”，点击两次“确定”后会出现如图8所示的窗口，这时应在此窗口中输入该卡的IP地址及网络掩码（如10.0.0.1 及255.255.255.0）。

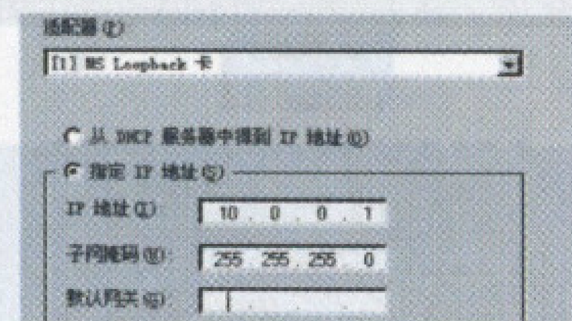
b．点击“绑定”选项卡，在下拉列表中选中“所有协议”，随后禁用“WINS客户（TCP/IP）”项下的“远程访问WAN Wrapper”，正确的设置如图9所示。最后重新启动计算机就可以了。

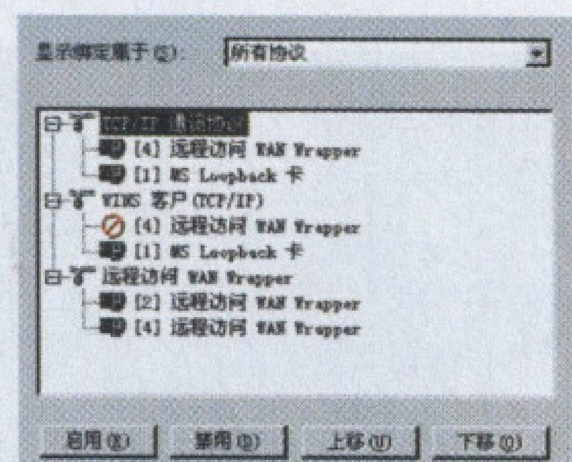
2．用户计算机位于局域网上。计算机上除了拨号适配器外，还另外安装了一块网卡，以联入公司局域网。

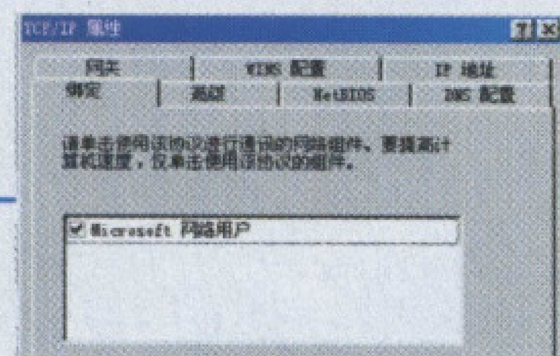
① Windows 98/Me。从图4可以看到，系统中安装了几块网卡，就默认有几个TCP/IP实例，本例中有2个：“TCP/IP→拨号网络适配器”、“TCP/IP→Realtek 8139”。双击以上任意一个TCP/IP实例，都将打开一个如图10所示的TCP/IP协议配置窗口。注意图7中的“绑定”选项卡，在这里就指定了是否将“MS网络用户”绑定到本TCP/IP实例上，系统默认是绑定。根据上面的介绍，大家可能会推断出这样一个解决方案：将“TCP/IP→拨号网络适配器”中的“MS网络用户”禁用，只启用“TCP/IP→Realtek 8139”中的“MS网络用户”以用于与局域网计算机互联，这样的话，系统的网络组件层次就如图11所示。如此表面看来似乎是无懈可击了，但是与Windows NT/2000不同，Windows 98/Me系统有这样一个漏洞：只要系统中存在任何一个绑定了“MS网络用户”的TCP/IP实例（这里是“MS网络用户→TCP/IP协议→Realtek 8139”），那么“MS网络用户”对其它TCP/IP实例都是启用的。也就是说，在Windows 98/Me系统中，在任一网卡上启用了NBT，便同时在其它网卡上也启用了NBT。因此，正确的解决方案如下：

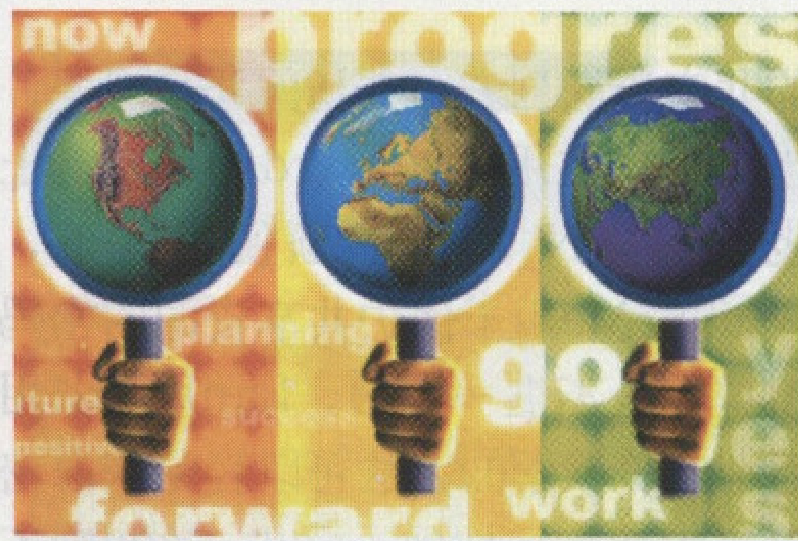

图 6

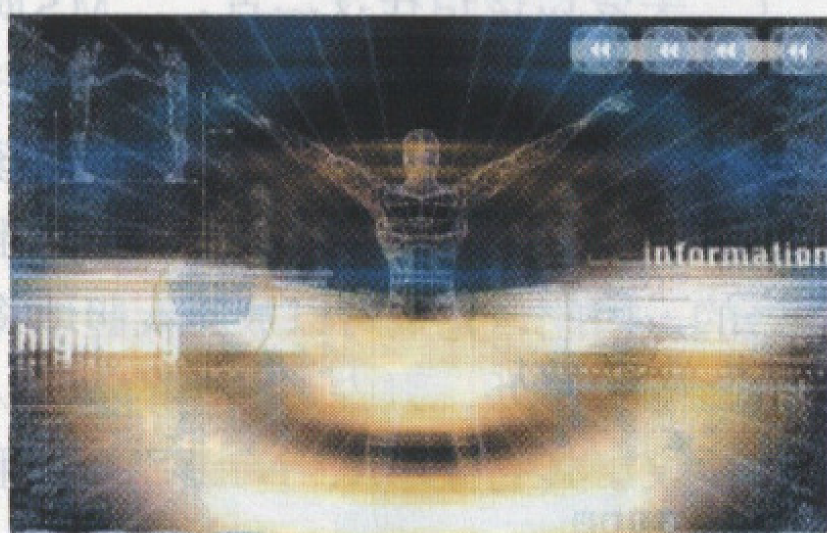

图 7


图 8


图 9


图 10




a．如果没有的话，添加NetBEUI协议。在图4中点击“添加”，然后选择“协议”，之后选择“Microsoft”的“NetBEUI”，最后点击“确定”便回到图4所示的窗口。在图4中点击“NetBEUI→拨号网络适配器”，然后点击“删除”。

b．在图4中双击“TCP/IP→Realtek 8139”，在“绑定”选项卡下禁用“MS网络用户”，然后点击“确定”回到图4所示窗口。

c. 在图4中双击“TCP/IP→拨号网络适配器”，在“绑定”选项卡下禁用“MS网络用户”，然后点击“确定”回到图4所示窗口。

d. 在图4中点击“确定”，重新启动计算机。

e. 重新启动后，双击图4中的“TCP/IP→Realtek 8139”或“TCP/IP→拨号网络适配器”，点击“NetBIOS”选项卡，这时应该可以看到“要通过TCP/IP启用NetBIOS”前的复选框是空白的（以前是灰色不可选的），见图12，这表示已经大功告成，该计算机上的137~139端口已经永久性地关闭了。

做完以上5步以后，此时系统网络组件层次如图13所示。这样一来，本机将通过NetBEUI协议访问局域网计算机上的共享资源，同样，局域网计算机也只能通过NetBEUI协议访问本机上的共享资源。另外，保留“TCP/IP→Realtek 8139”是因为局域网内存在Intranet应用，比如本机充当局域网的代理服务器，或本机需要访问内部的FTP、Web服务器等。

②Windows NT。见图14，只需禁用“WINS客户（TCP/IP）”项下的“远程访问WAN Wrapper”即可，只不过此时的“MS Loopback卡”换成了真正的局域网卡“Realtek 8139”。

3. 以上两种情况都没有讨论在Win2000系统中如何进行设置，是因为Win2000比Win9x和WinNT都“聪明”得多，在用户添加拨号网络时，它自动撤消“MS网络用户”对该拨号网络适配器的绑定，





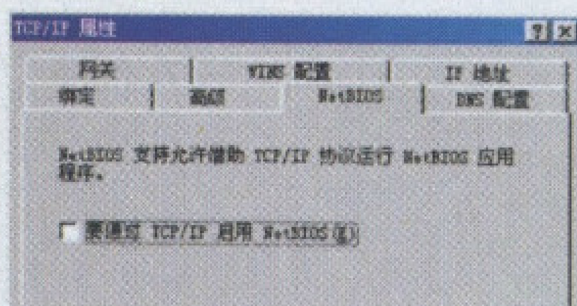




图 11

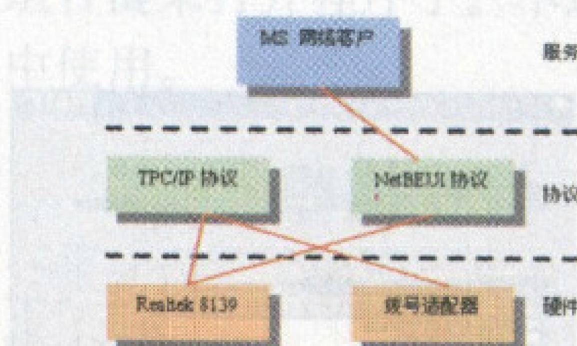


图 12

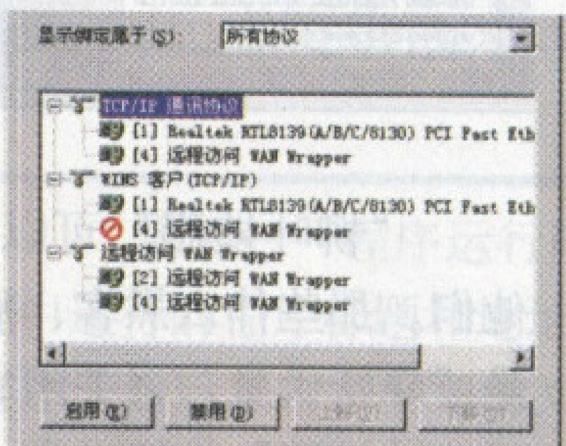


图 13

图 14




无需用户另行设置就已经将“后门”关闭了。

4. 以上讨论的都是通过拨号上网时的设置方法，也适用于ISDN。另外，现在很多用户是通过ADSL或有线电视上网，也就是说除了局域网卡外，还有一块网卡通过连接ADSL Modem或Cable Modem直接联入Internet。其实，设置这样的计算机与拨号上网时的原理是一样的，就是解除NBT同能够与Internet发生联系的那张网卡的绑定关系。限于篇幅的关系，这里就不作介绍了，相信读者仔细看了前文后可以举一反三。

### 五、真的“隐形”了吗？

这里为大家介绍一个网络安全网站www.grc.com。该网站安装了远程NBT测试软件，从黑客的角度攻击用户计算机的137、139端口，如果入侵成功的话，用户会在网页上看到自己计算机的相关信息（计算机名、用户名、共享资源等）。

好了，现在大家按照本文介绍的方法关闭Windows后门后，那就请拨号上网，进入GRC.COM，点击“Shields up!！”，点击Test My Shields，查看一下自己的计算机是不是“守口如瓶”？如果还不相信的话，就请点击Probe My Ports!，让GRC.COM扫描一下你的计算机端口，怎么样，是不是已经看到了“Port 139”—“Closed”！

# 降妖伏魔谁更强

山东 黄家贞



"上网的机器都不太安全"，这已成为上网朋友的共识。因为上网以后，病毒就有可能通过网络传到你的机器上，如"I Love You"病毒；而黑客们也可能会攻击你，像"冰河"软件，如果驻留在你的机器中，你就不会再有安全感了，又或者像"电脑幽灵"，放到你的机器上，嘿嘿！你的开机密码暴露了不说，上网密码也会被人盗去，而盗窃者却压根就没有动过你的电脑！这些程序正如幽灵一样，在你启动机器时就无声无息启动了，用"Ctrl+Alt+Del"键也不能看到它们。

啊！仔细看看你的电脑吧，在你工作时好像有一只眼睛正悄悄地盯着你！

别怕！让下面这几款利器来降伏它们吧，用它们来擦亮你的眼睛，一切妖魔鬼怪就都会显露原形。



## 一、柳叶擦眼

**版本：** 2.11

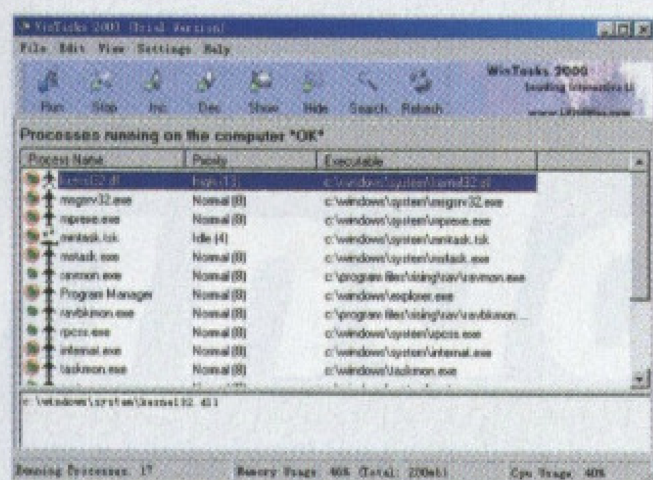
**大小：** 229kB

**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000

**下载：** http://zangqi.home.chinaren.com/

"柳叶擦眼"可以将正在运行的程序显示出来并可强行关闭他们。那些什么黑客、病毒都会在你的眼前显露原形，你要做的就是"降妖伏魔"（关闭它们），让它们消失。执行该程序后，点击"柳叶擦眼"按钮，在"鬼怪显形"列表框中将会列出所有正在运行的程序（当然包括偷偷运行的程序），右上部还会显示运行程序的图标。你看哪个程序有嫌疑，只要在列表框中点中它，然后再点击一下"降妖伏魔"按钮，它就会被立即消灭掉。为了便于识别进程，你可以到"程序设置"中将"标识（可能的）系统文件"项和"标识自定义正常文件"项前的方框打上钩，然后把自己正常运行的文件加入文件列表中，经过这样设置以后，未经你同意的程序一运行就会被发现。

"柳叶擦眼"这个小工具虽是共享软件，但并没有功能及时间上的限制，不过在1.15以上版本中如果没有注册会将浏览器默认首页设置为它的网址。



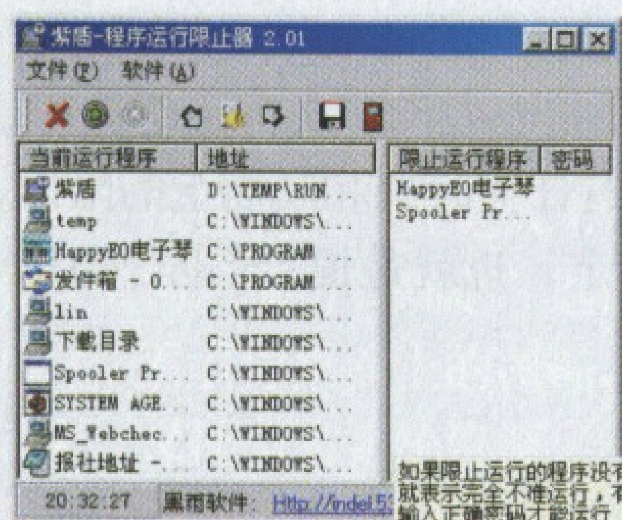
## 二、WinTasks 2000

**版本：** 3.1
**大小：** 1071kB
**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000
**下载：** http://www.liutilities.com/

WinTasks 2000能很好地管理进程，可以跟系统同步运行，除了查看和关闭进程等基本操作以外，还能对进程的优先级进行调节，同时还可以将它定义为用“Ctrl+Alt+Del”键启动，从而达到取代系统进程管理程序的目的，它还能显示当前内存和CPU的使用率。

它运行后界面如图在列表窗口中列出了所有正常运行的进程，还详细显示了进程的优先级以及程序位置。选中某个进程后，可以使用工具栏上的“Stop”来关闭进程，还可以使用“Run”来启动新的进程。“Inc”和“Dec”用来调节进程的优先级，在调整的同时，进程前面的小人图标也会发生相应变化，很好玩哟。当你需要在众多进程中寻找自己所需要的进程也很方便，点击“Search”后输入关键字即可。

如果想使用“Ctrl+Alt+Del”作为热键来启动WinTasks 2000，还需进行必要的设置才行。在“Settings”选项卡内选中“Add Tarybar Icon”，此时会在任务栏中显示WinTasks 2000的图标，同时在“Settings”中还可以设定多个组合键，这样关闭程序后就可以使用组合键来打开程序了。不过，“Ctrl+Alt+Del”组合键只能在Win9X中使用。

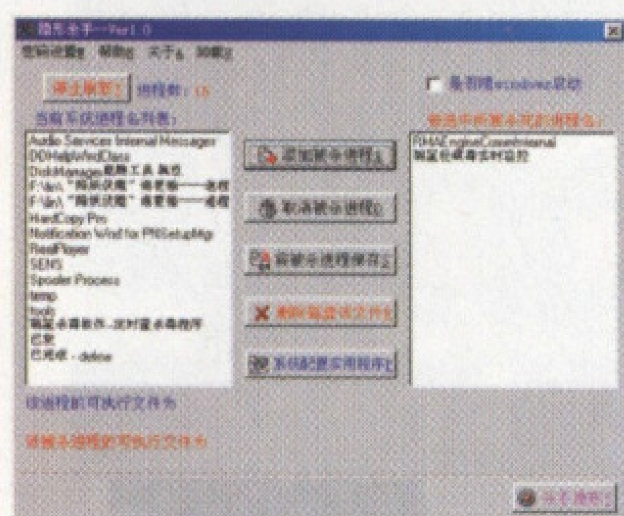


## 三、紫盾——程序运行限止器

**版本：** 2.1
**大小：** 465kB
**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000
**下载：** http://indel.533.net/

“紫盾——程序运行限止器”运行后，在程序左边框中是当前系统中运行的程序标题和地址（所在目录），选取其中一个你想要中止的程序，然后点击左上角的叉会弹出一个对话框，点击“Yes”按钮选中的进程即被中止运行。

该软件还有一个功能就是通过设置标题来限制软件的运行。在左边框中选取其中一个你想要限止的程序，点击向右方指的那个箭头，系统会提示你是否更改标题和是否设定密码，完成后会自动添加到右边框中，限止程序的数据就做完了，接着就是保存数据和开启限止系统（按绿灯），以后凡是当标题中含有你设定的字符串时程序就会被禁止运行。例如：标题设定为“记事本”，就会限止所有标题中包含“记事本”3个字程序的运行，但如果程序标题只有“记事”、“记本”之类的字符串该程序就不会被限止。“紫盾——程序运行限止器”也是共享软件，不注册也没有任何功能限制，但作者声名：如果注册会给你功能更强的版本哟。



## 四、隐形杀手

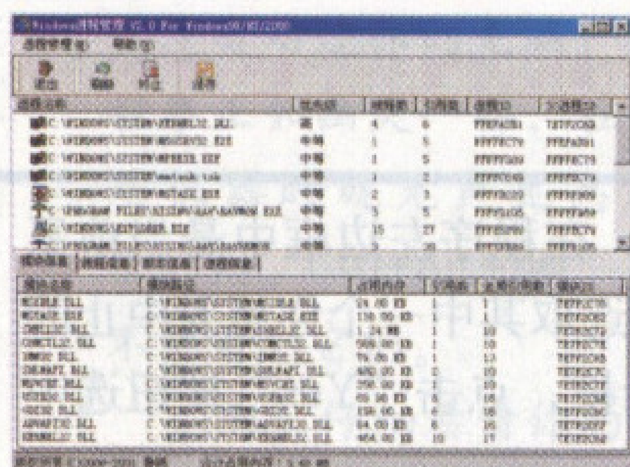
**版本：** 1.0
**大小：** 319kB
**平台：** Windows 9X/Me
**下载：** http://hjz008.126.com 或http://hjz007.533.net/

“隐形杀手”是一款很好的程序运行限制器，它不但可以限制你所设置的程序或软件不让别人使用，而且还可以帮你找出在自己爱机上运行的可疑东东，尤其是黑客木马程序，你发现之后可以把它关闭，甚至可以把它删除到回收站，这样可以有效地阻止别人偷窥和糟踏你的爱机。还可以有效地避免黄色网站和可恶的广告条！

系统运行后不显示在任务栏上，即使在按下“Ctrl+Alt+Del”键调出的任务列表中也不显示，当然，你可以通过热键“Ctrl+s”调出隐蔽的运行界面。首选出现密码输入对话框，只有输入了正确密码后才能进入系统主界面，初次使用密码为空，建议你进入主界面后进行密码设置，这样即使别人知道了热键也不能随便进去。进入主界面后会看到整个窗口分成了左右两个部分：左边的窗口显示当前系统正在运行的进程，右边窗口显示被选中所要“杀死”的进程。

具体操作如下：在左边“当前系统进程列表”中选中要添加的进程标题（可以选择多项），然后点击“添加被杀进程”按钮后会在右侧“被杀进程列表框”中出现刚才所选的进程标题，但“当前系统进程列表”中则不会出现刚才的进程标题，因为所选进程已经被“杀死”了，它们所占有的系统资源也会被释放出来。这样一来只要发现系统中相符合的进程就会把它们Kill掉，可以有效地屏蔽你所设置的程序或软件。你甚至可以把它们的可执行文件删除（点击“删除磁盘该文件”按钮即可），这样再也不用担心它们下次再重新运行了。

《隐形杀手》是共享软件，但未注册版没有任何时间和功能上的限制，不过，还是注册一下吧。作者声明注册费你自己定，也就是说1元也行哟！可真是物美价廉！



## 五、Windows优化大师

**版本：** 4.4 Build 1112
**大小：** 1412kB
**平台：** Windows 9X/Me/NT/2000/XP
**下载：** http://www.wopti.com/

“Windows优化大师”你一定使用过吧，它出众的优化功能我们众所周知，可是你知道它也具有很好的进程管理功能吗？

启动Windows优化软件后，点击右侧的“系统安全优化”选项，在弹出的界面中点击“进程管理”按钮，会弹出新的对话框，哈哈！看到了吧，这就是它的进程管理界面，还显示了进程的优先级、线程数、进程ID和父进程ID呢。如果你看到哪个进程不顺眼，选定它，然后点击“终止”按钮就能将它消灭掉！

“Windows优化大师”还能对黑客程序、常见病毒的免疫和端口漏洞进行扫描，并能清除它们和修复端口漏洞，具体的操作就在“系统安全优化”选项下，点击“扫描”按钮就可以了。

# Windows XP 基本技巧 定制篇

北京 枫林

Windows XP的发布已经有两个多月了，相信一些电脑爱好者早已尝鲜。部分恋旧的朋友可能还在留恋原来的98界面，下文中介绍的一些Windows XP“定制”技巧，让你有个不一样的Windows XP。

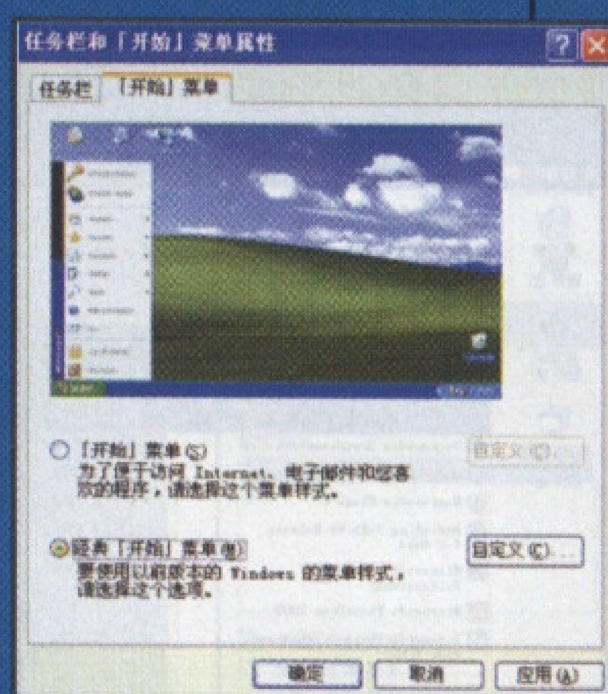


图 1

## 一、重回经典的菜单与界面风格

有些人不愿意改变自己的习惯，依然想使用以前的菜单与界面风格，可进行如下设置。

1. 用鼠标在“开始”按钮上右击，在弹出菜单中选择“属性”，在图1中选择“经典‘开始’菜单”，点击“确定”按钮，这样，菜单就回归到以前版本的样式了。

2. 在桌面空白处鼠标右击，在弹出菜单中选择“属性”，在图2中选择“Windows经典样式”，点击“确定”按钮之后，桌面风格也就回到从前熟悉的样式。

## 二、去掉桌面图标文字的阴影

以前版本的Windows在用自定义桌面的时候（Web），图标的文字下面都有阴影（就是你的桌面颜色）影响了桌面的视觉效果。原来只能借助其他软件解决，但是性能不稳定，又占用系统资源。

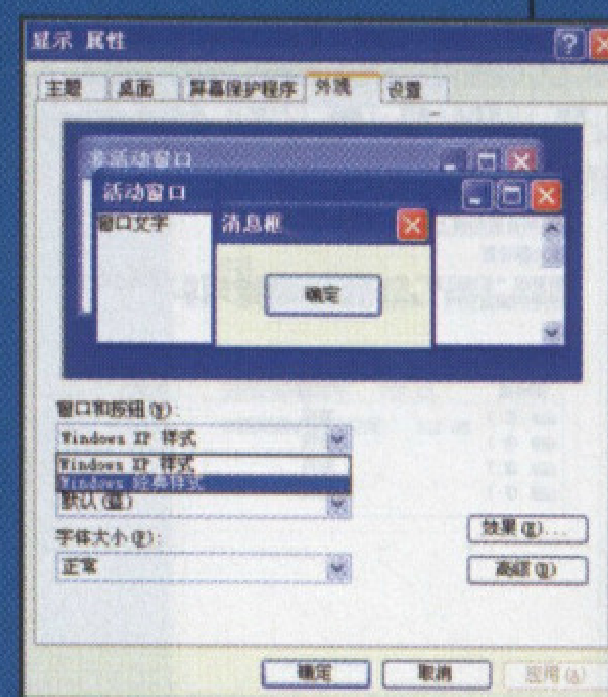


图 2

Windows XP帮你解决了这个问题！只要你打开电脑属性——先用右键单击“我的电脑”，在弹出的菜单中选“属性”，然后在第4页（高级）中的“性能”框中点“设置”按钮，在“视觉效果”页中 将“在桌面上为图标标签使用阴影”前面的方框打上钩。单击“确定”返回系统属性，再单击“确定”返回桌面。

好了，看看你桌面上的图标，已达到你梦寐以求的效果了！这样既能获得好的视觉效果，又能节省系统资源。

## 三、拒绝分组相似任务栏

虽然Windows XP“分组相似任务栏按钮”设置可以让你的任务栏少开窗口，保持干净。但对于一些需要打开同类多个窗口的工作非常不便。如我需要同时处理3个文本文件，当切换文件时，要点击组再选择相应文件，比较麻烦。这样不如原来的开出几个窗口，在任务栏里的各小窗口点击一次就可进行相关工作。

更改方法：点击“开始→控制面板→外观和主题→任务栏和‘开始’菜单”，在弹出的窗口内（如图3），将“分组相似任务栏按钮”选项前面的钩去掉。

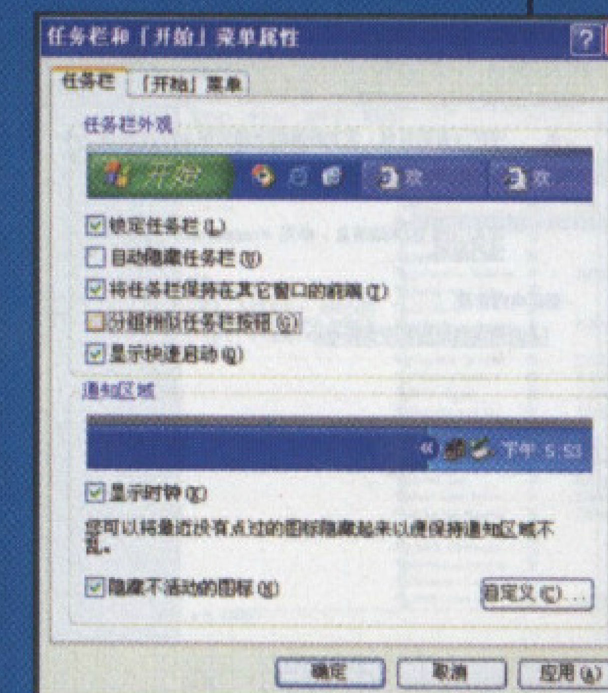


图 3

## 四、用自己的照片当用户图标

点击“开始→控制面板→用户帐户”，选择要更改的用户，再选择“更改我的图片”，出现如图4窗口，你可以选择系统提供的图片或者点击下方的“浏览图片”，到文件夹中搜寻自己喜爱的图片，当然，也可以使用自己的照片了。

## 五、卸载不再需要的组件

你是否希望对那些随Windows XP一同安装的组件进行更多控制呢？借助以下技巧，你将能够卸载诸如MSN Explorer、MSN Messenger与Microsoft Games之类的组件。


图 4

如需修改添加/删除Windows组件对话框，你必须编辑Sysoc.inf文件。它存放在一个隐藏文件夹中，因此，你首先需要显示该隐藏文件夹。

如需显示隐藏文件及文件夹，请执行以下操作步骤：

单击“开始→控制面板→工具→文件夹选项”，在查看选项卡列表中的隐藏文件和文件夹分支下，点击“显示所有文件和文件夹”。

如需编辑添加/删除Windows组件对话框，请执行以下操作步骤：

首先，为确保在必要时能够恢复到初始配置状态，请在开始操作前保留sysoc.inf文件（位于硬盘上\winnt\inf\Sysoc.inf文件夹中）的一个备份，并为该备份指定一个不同的名称，如Sysoc2.inf。


图 5

打开Sysoc.inf文件。该文件中的每一行文本代表一个能够在添加/删除Windows组件对话框显示的组件。

对于那些希望在对话框中看到的组件，删除相应文本行中的单词HIDE（不要删除逗号）。

保存Sysoc.inf文件，随后，将其关闭并重新启动计算机。

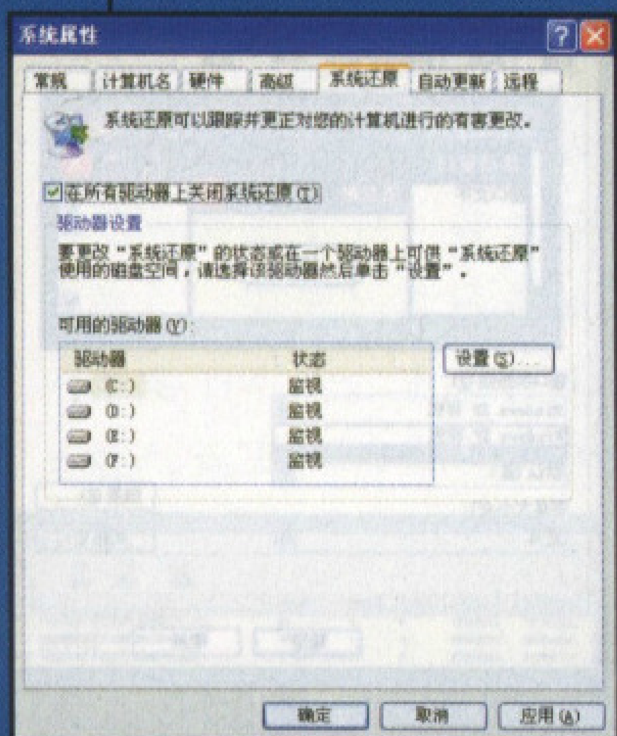
现在添加/删除Windows组件对话框将显示你所希望看到的项目。

如需通过添加/删除Windows组件对话框卸载组件，请执行以下操作步骤：

单击“开始→控制面板→添加/删除程序”，单击左侧栏目中的添加/删除Windows组件按钮（如图5）。

选择一个组件，随后，单击详细信息以查看该组件中的项目。

如需删除某一组件或组件中包含的某一项目，清除该项目名称旁边的复选框。

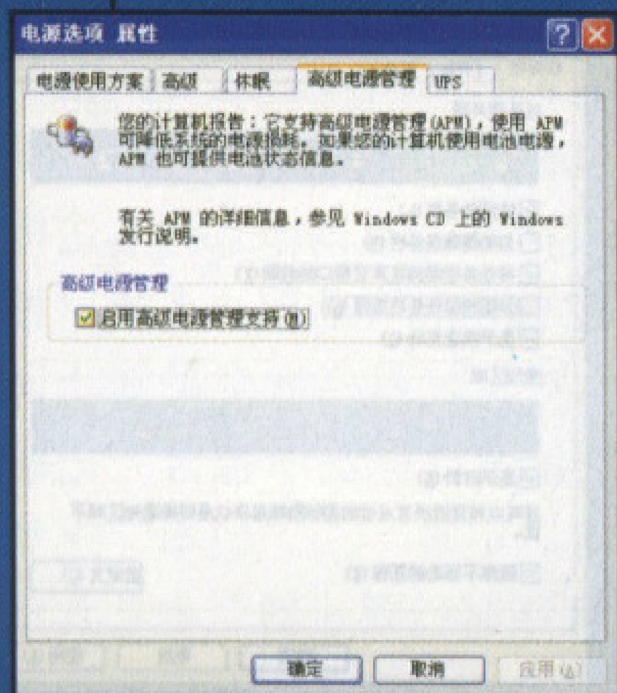

图 6

## 六、关闭系统还原功能

虽然Windows XP的系统还原是其卖点之一，但建议你还是关闭这个设置。系统还原要求巨大的硬盘空间，默认的设置是在每个分区都有还原点，记录每个分区的软件安装和使用状态，如果你迫不及待地按默认的设置来使用计算机，用不了一周，你的硬盘就会塞满数以GB计的、这种还原功能产生的巨大文件；而且系统还原要进行大量的数据读写硬盘，CPU的占用率也很大，目前多数人的机器还是停留在G级别以下的CPU里，速度可能会受影响。所以除非你的硬件真是很顶级的配置，而且也需要经常地安装测试新软件或变更系统的设置，对XP的系统还原功能真的是用得着，否则还是关闭了它，老老实实用软件本身的卸载功能吧。

如果真的想体会一下这种新功能，折衷的办法是，可以把其他分区的还原功能关闭，留下你安装XP的分区，这样可以对Windows的状态进行记录和有选择地恢复。像你装游戏和放图片、MP3的分区，完全没必要用系统还原功能。

方法：在“我的电脑”图标上鼠标右击，弹出“系统属性”窗口，选择“系统还原”选项卡，将“在所有驱动器上关闭系统还原”打上勾（如图6）。


图 7

## 七、自动关闭电脑

安装完Windows XP之后，有些计算机在点击关闭电脑之后并不能自动关闭，而需像以前的AT电源一样手动关闭。这主要是Windows XP未启用高级电源管理。

修正方法：点击“开始→控制面板→性能和维护→电源选项”。在弹出的电源选项属性设置窗口中，点击“高级电源管理”，将“启用高级电源管理支持”打上勾（如图7）。大

# Windows XP 基本技巧 修改篇

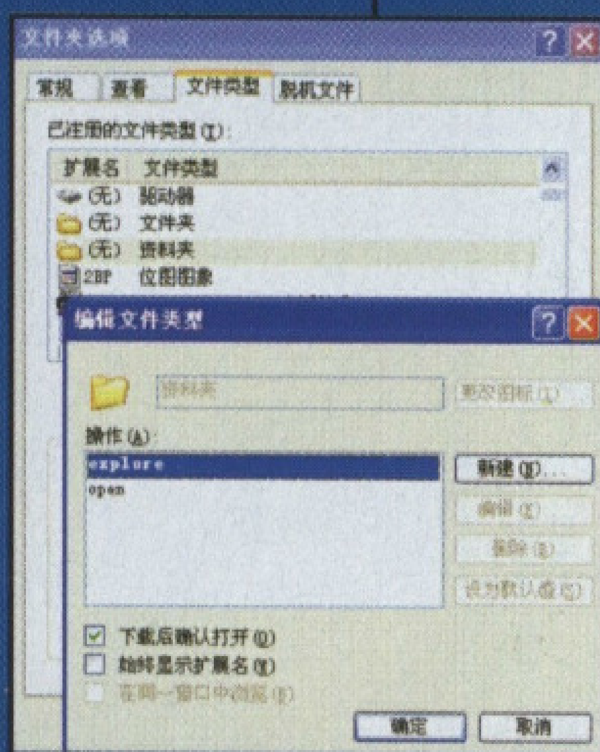
北京 Potato

毫无疑问，每个Windows XP的用户都有自己的使用习惯，都试图去给自己的Windows XP做一些改变，使用起来更加得心应手。下面是一些修改Windows XP的心得，供大家参考。

## 一、将所喜爱的程序放置在开始菜单顶部附近

你是否对某个程序非常喜爱且经常使用呢？那么，应通过将其放置在列表顶部的方式提高它在开始菜单中的优先级。这种方式能够确保该程序保持在开始菜单中，且不受其它程序的干扰，即便其它程序具有更高的使用频率也是如此。

在开始菜单上右键单击指向你所喜爱程序的链接，并在随后出现的快捷菜单中选择"附到'开始'菜单"上。你的程序将被永久移动到列表顶部，仅仅位于浏览器与电子邮件程序下方。


图 1

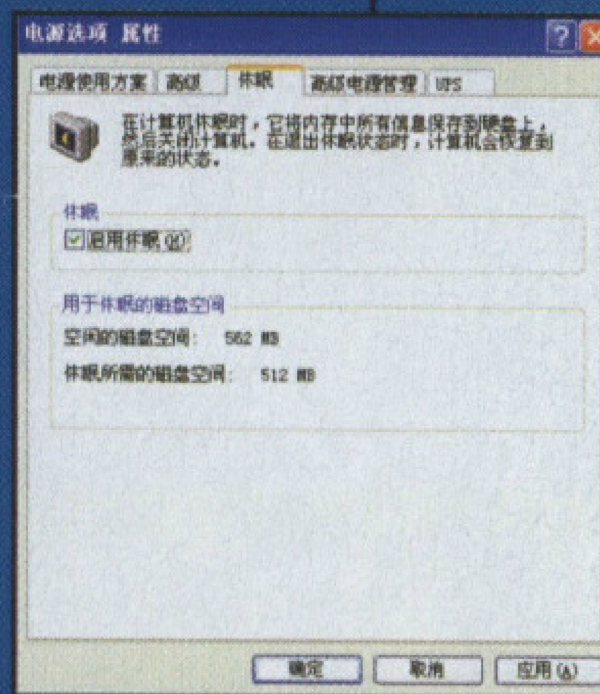
## 二、使资源管理器成为你双击文件夹时的缺省操作

有些情况下，借助Windows资源管理器浏览文件夹要比直接打开每个文件夹并查看其中内容更加方便。你可在文件夹上单击鼠标右键并选择资源管理器，然而，如果你有使用鼠标双击操作的习惯，那么，或许能够以更加快捷的方式打开文件夹。

你是否希望使用资源管理器来代替打开操作呢？这里介绍了一种使资源管理器在双击文件夹时成为缺省操作的技巧：

单击"开始"→"我的电脑"→"工具"→"文件夹选项"→"文件类型"，在弹出的对话框中，选择"资料夹"并单击高级按钮。

在编辑文件类型对话框中，选择"Explore"，单击"确定"之后（如图1），当你在任意文件夹上进行双击时，将自动打开Windows资源管理器视图。


图 2

## 三、以手动方式使计算机进入休眠状态

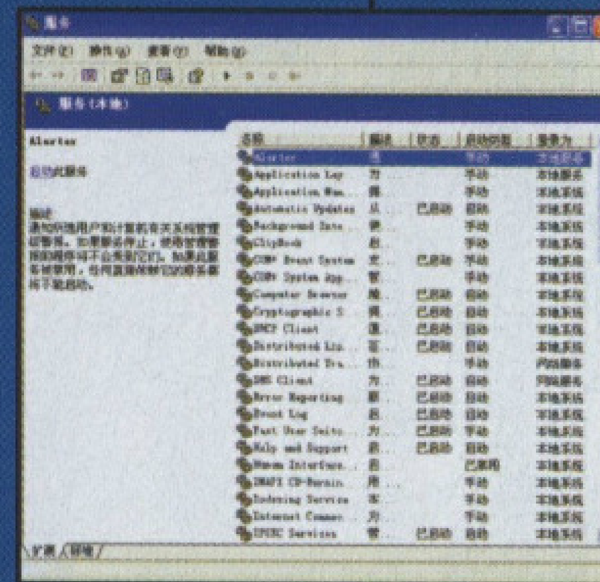
休眠功能是Windows XP提供的一项非常酷的特性，它"隐藏"在Shut Down（关机）对话框中。如果你的计算机支持休眠功能，那么借助以下技巧，可通过手动方式使其进入休眠状态。

如需以手动方式使你的计算机进入休眠状态，请执行以下操作步骤：

单击"开始→关闭计算机"，在关闭Windows对话框中，选择"休眠"。

当你的计算机进入休眠状态后，内存中的内容将保存到硬盘上。当你将计算机唤醒时，进入休眠状态前打开的所有程序与文档都将恢复到桌面上。

如需在你的计算机上激活休眠支持特性，请执行以下操作步骤：你必须以管理员、Administrators或Power Users组成员的身份登录。如果你的计算机与某个网络建立了连接，那么网络策略设置可能会导致这一操作过程无法实现。点击"开始"→"控制面板"→"性能和维护"→"电源选项"，单击"休眠"选项卡，选中"启用休眠"（如图2），单击"确定"关闭电源选项对话框。如果休眠选项卡不可用，则说明你的硬件设备无法支持该特性。


图 3

Windows XP

### 四、临时为自己分配管理权限

许多程序在安装过程中都要求你具备管理权限。这里介绍了一种以普通用户身份登录的情况下，临时为自己分配管理权限的简单方法。

在右键单击程序安装文件的同时按住“Shift”键。在随后出现的快捷菜单中点击“运行方式”，输入具有相应管理权限的用户名和密码。这种方式对于开始菜单上的应用程序同样适用。

### 五、自行配置 Windows XP 的服务

如果你是在单机使用Windows XP，那么很多服务组件是根本不需要的，额外的服务程序影响了系统的速度，完全可将这些多余的服务组件禁用。

单击“开始”→“控制面板”→“性能和维护”→“管理工具”→“服务”，弹出服务列表窗口（如图3），有些服务已经启动，有些则没有。我们可查看相应的服务项目描述，对不需要的服务予以关闭。如“Alerter”，如果你未连上局域网且不需要管理警报，则可将其关闭。

### 六、创建用来锁定计算机的快捷方式

因有急事而需要离开，但又不希望电脑进行系统注销，该怎么办？你完全可以通过双击桌面快捷方式来迅速锁定键盘和显示器，且无需使用“Ctrl+Alt+Del”组合键或屏幕保护程序。

操作方法：在桌面上单击鼠标右键，在随后出现的快捷菜单上指向“新建”，并选择“快捷方式”。接着，系统便会启动创建快捷方式向导。请在文本框中输入下列信息：rundll32.exe user32.dll,LockWorkStation

单击“下一步”。输入快捷方式名称。你可将其命名为“锁定工作站”或选用你所喜欢的任何名称，单击“完成”。你还可对快捷方式图标进行修改（我最喜欢的一个是由Shell32.dll 所提供的挂锁图标）。

如需修改快捷方式图标，请执行下列操作步骤：

右键单击“快捷方式”，并在随后出现的快捷菜单上选择“属性”。单击“快捷方式”选项卡，接着，点击“更改图标”按钮。

在以下文件中查找图标文本框中，输入Shell32.dll，单击“确定”。

从列表中选择所需图标，并单击“确定”。你还可为快捷方式指定一组快捷键，比如Ctrl+Alt+L。这种做法虽然只能帮助你节省一次击键，但却可使操作变得更加灵便。

如需添加快捷键组合，请执行下列操作步骤：

右键单击“快捷方式”，并在随后出现的快捷菜单上选择“属性”。点击“快捷方式”选项卡。在快捷键文本框中，输入任何键值，而Windows XP则会将其转换成快捷键组合（一般应采取Ctrl+Alt+ 任意键的形式）。

如欲锁定键盘和显示器，只需双击相关快捷方式或使用所定义的快捷键即可。

### 七、为 Windows XP 减肥

Windows XP比以往的任何Windows系统都要庞大，其硬盘空间需求1.5GB。虽然相对于能跑Windows XP的主流电脑来说，一般都拥有10GB以上的硬盘，但一些电脑发烧友有时还是乐于减少Windows XP的体积（注：笔者不建议初学者使用）。

删除驱动备份：Windows\Driver cache\i386目录下的Driver.cab 文件（73MB）

删除Help文档（减掉40多MB）

删除Windows\Ime下不用的输入法（日文、韩文、约80MB）

把我的文件、IE的临时文件夹转到其它硬盘（分区）

把虚拟内存也转到其它硬盘（分区）大

# 在Windows XP中安装五笔字型输入法

江苏　小健

Windows XP是美国微软公司推出的新一代64位操作系统平台，专门为那些需要性能和可伸缩性的技术工作站用户而开发的，其Professinal版本是迄今为止最为商业的桌面操作系统。但是，据笔者试用，发现了它的一个小小的不足——无法使用五笔输入法。而作为一种很好的型码汉字输入系统，在我国被相当多的用户所采用的五笔字型输入法在最先进的操作平台Windows XP下却基本无法安装和使用，这不得不说是个遗憾。不过，只要我们想想办法，还是能够解决这个问题的。

## 一、使用第3方五笔软件

一般的五笔输入法（尤其是那些为Windows 9x设计的五笔输入法）无法在Windows XP下安装，即使勉强安装后也无法在任务栏中显示其图标，因而也无法使用。其实，我们可以采用由专门作者进行开发的第3方的软件，其作者必然会针对Windows的不同版本而推出相应的程序。如我们可以从http://www.nease.net/~chenhu的陈虎主页上下载智能陈笔输入法（目前最高版本为5.0），安装后就可在Windows XP下使用了。“智能陈”是一套功能强大的汉字输入软件，它内置了非常好用的智能五笔和新颖实用的“陈桥拼”，具有智能提示、语句输入、语句提示及简化输入、智能选词等多项特性，支持GBK汉字输出、繁体汉字输出、各种符号输出、大五码汉字输出，并且内含词库和强大的词库管理功能。其灵活强大的参数设置功能，可以使绝大多数人放心地使用，甚至可以说是Windows中五笔的增强版本。

## 二、使用Office XP中文版光盘

大家都使用过Office XP了吗？一般人都是使用默认定义安装Office XP的，其中文版作为一个字处理软件，也提供了五笔输入法，而且此输入法在Windows XP中可用。只要我们在安装Office XP时选择自定义安装，并选中“Office功能”（“Office Shared Feature”）下的“五笔字型输入法”（Wu 86和Wu 98分别是86王码输入法和98王码输入法，它们是五笔字型输入法的两种版本，供大家选择），安装结束后即可使用五笔输入法了。另外，如果你手上有Office 2000光盘，那就更方便了。只要我们进入Office 2000中1号盘的MSIME文件夹，并双击其SETUP.EXE文件，即可打开微软拼音输入法2.0安装程序，尽管由于Windows XP中的微软拼音输入法的版本（为3.0）比它高，会给出警告信息并无法安装。当我们接受警告之后，就会弹出包括有86王码输入法和98王码输入法的选择框，选中相应输入法并按下“确定”钮后即可。

## 三、自己“制作”五笔输入法

在Windows 9x、Windows Me中都有一个输入法生成器程序，利用它我们可以制作属于自己的中文输入法。尽管在Windows XP中也同样带有输入法生成器工具，但通过常规的单击“开始”→“设置”→“控制面板”→“添加删除程序”→“添加/删除Windows组件”方法是无法安装的。但我们可以将Windows XP光盘中I386文件夹下的EN.EX_文件拷贝到指定的文件夹下（如C:\Windows），然后在DOS下键入EXPAND EN.EX_ IMEGEN.EXE后，只要双击IMEGEN.EXE文件后就可使用Windows XP中的输入法生成器程序了。利用它我们也可以自己为Windows XP“制作”出五笔输入法。

1. 找到一个为Windows 9x设计的五笔输入法（此输入法在WPS 2000安装光盘中），并将其中的码表文件（.MB）拷贝到某一临时文件夹下；

2. 双击刚才使用EXPAND EN.EX_ IMEGEN.EXE解开的IMEGEN.EXE文件，启动“输入法生成器”，“逆转换”标签并单击“浏览”钮，得到码表文件。单击“逆转换”钮，将此码表文件逆转换成文本文件；

3. 单击“创建输入法”标签，单击“浏览”钮，打开逆转换后的文本文件后，即可获得有关输入法名、最大码长、码元集、查询键、信息元等信息（这些都已经填好了，可以自己为这个输入法命名，该名字将会出现在Windows的输入法栏中）；

4. 单击输入法生成器中的“创建”钮，并选择随后各对话框中的“确定”键，直至出现“输入法已生成，是否安装？”这一最后的对话框，选择“是”。最后，关闭输入法生成器，再用鼠标去单击Windows的输入法栏，自己“制作”的输入法已可使用了。大

# 得到98王码输入法三法

■江苏 小健

五笔字型输入法一直是目前中文输入法中最快的一种，很受广大用户的欢迎。但是有许多人可能并不知道王码五笔输入法曾经出过两种版本——86王码和98王码。只不过使用86王码的人居多罢了，但是据笔者了解，后来学习王码的人有很多使用的是98王码。不过，目前市面上的王码输入法一般都是86王码，给使用98王码的朋友带来了一些不便。那么，能不能在我们的Windows中使用98王码输入法呢？答案是肯定的。

**一、利用Windows Me**

当安装完Windows Me后，我们会发现在任务栏上有一个王码输入法86码。不过，我要告诉大家的是，Windows Me中也有98王码输入法。

将Windows Me光盘插入光驱中，找到WIN_19.CAB文件，利用WinZip将它打开，找到其中的winwb98.mb文件，这就是98王码的码表文件，把它解压缩到某一临时文件夹下。然后再单击"开始"→"程序"→"附件"→"输入法生成器"，最后使用输入法生成器生成98王码输入法，再安装即可。(如图1笔者已经通过此法成功安装了98王码输入法，关于输入法生成器的使用方法，大家可以参见Windows使用手册)

**二、利用Office 2000**

不知道大家在安装完Office 2000后，有没有留意一下Office 2000安装光盘？在Office 2000中的1号盘的MSIME文件夹下有一SETUP.EXE文件，此文件为微软拼音输入法2.0安装程序文件，尽管由于在Windows 2000中的微软拼音输入法的版本比它高，会给出警告信息并无法安装微软输入法，但是当我们接受警告之后，就会弹出如图2所示的窗口，其中有86王码输入法和98王码输入法可供选择。选中"王码五笔98版"，单击确定后即可。

**三、利用Office XP**

简体中文版的Office XP中也有98王码输入法程序，不过它制作得比较特殊。我们必须在安装Office XP时选择定制安装，然后展开"Office 共享功能"→"中文可选用户输入方法"→"五笔型输入法" →"五笔型输入法 98版"，并选中"从本机运行"选项（如图3）。等Office XP安装完成之后即可正常使用98王码输入法了。

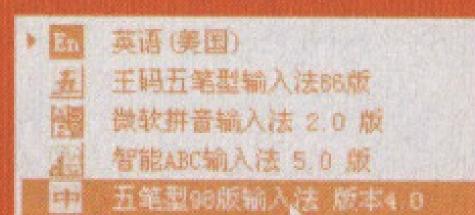


图 1

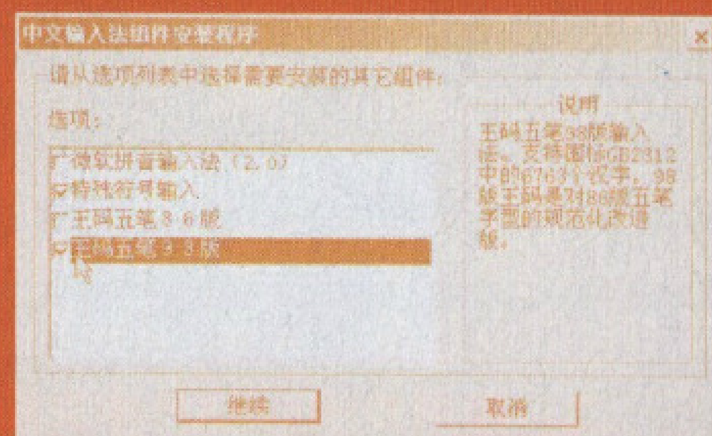


图 2

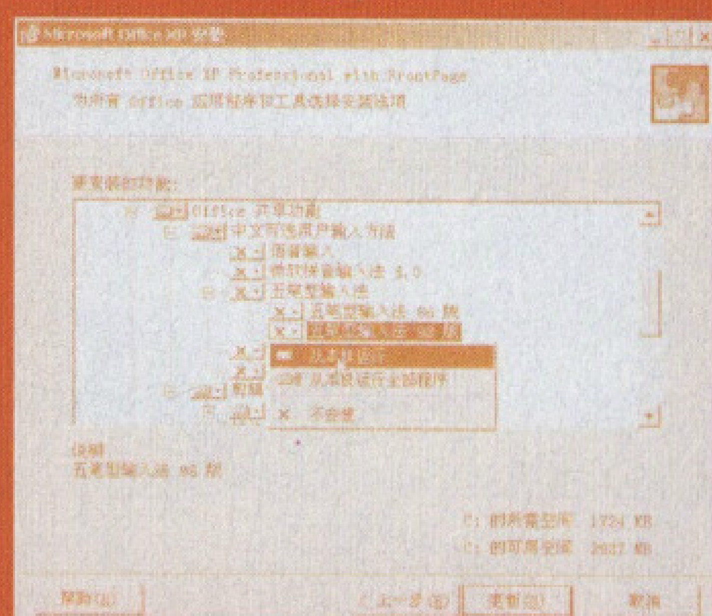


图 3

注：

1.仅在简体中文版Office XP中才有此组件，使用英文版Office XP安装程序并外挂简体中文语言包的版本中并没有此组件。

2.如果你已经安装Office XP，那可以从控制面板中选择"添加/删除程序"项目，再选中"Microsoft Office XP Professional with FrontPage"项目，点击"更改"钮，在弹出的"Microsoft Office XP 安装"窗口中选择"添加或删除功能—更改已安装的功能或删除指定的功能(A)"选项后，再按着向导进行操作即可。

另外，使用以上方法安装的王码输入法适合于所有Windows平台，包括Windows 9x/Me/2000/NT/XP等。还可以解决在Windows 2000/NT/XP上使用五笔难的问题呢。

# 邮件收发失败的原因及对策

山东 郭兆颖

上网当然就免不了与朋友交流，除了聊天之外，最重要的交流方式就属互相收发电子邮件了。因此，电子邮件在我们的生活中发挥着重要作用。可是，邮件收取或发送失败的情况却经常困扰着我们，那么究竟是什么原因造成邮件收发失败的呢？我们该如何尽量避免呢？

**一、邮件发送失败的原因及对策**

1.收件人地址有错误。这是最容易出现的错误，特别是在收件人名称中含有数字、字符的情况下，比如将下划线当成连接符，或者忽略了英文句点。

解决方法:要保证收件人的电子邮件地址正确无误，尤其是在抄写报刊杂志上的邮件地址时，要特别注意下划线、连接符以及句点的位置。

**2.发件服务器出故障。**

无论是使用ISP的SMTP服务器，还是使用免费邮箱的SMTP服务器，都有可能发生这种情况。有的SMTP服务器甚至会突然取消SMTP服务，如果你仍然使用原先的设置，肯定会导致邮件无法发送。

解决方法：①更换一个SMTP服务器。多数免费邮件服务商都提供SMTP服务，选用更为可靠的SMTP服务器。②利用本地硬盘架设自己的SMTP邮件服务器。使用能利用本地硬盘来提供SMTP功能的邮件服务器软件，实现本机发送电子邮件。这些软件可以在电脑上建立本地的SMTP服务器，这样可以不通过ISP或免费邮箱网站的SMTP服务器而直接向目的地址的服务器发信，由于不受ISP提供的SMTP服务器是否拥挤的影响，而且几乎不用转发服务器，所以邮件发送更加快速、安全，而不会造成丢信的现象，更不会因为SMTP服务器的关闭而影响邮件的发送。对于经常使用E-mail的网友来说，绝对是一种最佳的选择！只要接收方的收件服务器不出问题，就能保证邮件的收发成功。这类软件最有名的是Advanced Direct Remailer，下载地址为http://www.mailutilities.com/adr/?fadr_212 ，它是共享软件，未注册版只能使用15天。使用平台：Win9x/Me/NT/2000。软件大小：1243KB。

3.发送的邮件过大。

这个问题多出现在ISP提供的SMTP服务器上。为了更有效地利用网络资源，ISP提供商往往会限制邮件的大小，通常情况下，其要求所发邮件的大小在4MB以下(包括邮件附件)。注意：这并不是说你可以发送3.9MB的附件，因为发送邮件前还需要进行编码，会导致邮件的大小增加5%～20%。

解决方法：建议在发送超大附件时，用分割工具(如：1tox，WinZip等)将它分割为几个较小的部分，做为几份邮件来发送，这样就可以减少发送出错的机率。

**二、邮件接收失败的原因及对策**

1.收信服务器的设置出错。

这种情况包括多种情形：①某些免费的电子邮件只提供Web方式的收信方式，就无法使用邮件客户端软件接收邮件，比如Yahoo、Hotmail等。②没有正确设置POP3服务器地址。一些免费电子邮件有时会更改POP3服务器地址，这些信息就需要用户到提供该邮件的站点查询。如POP3地址从pop3.999.com 更改为pop.999.com ，因此，如果你的邮箱不能收信了，不妨登录到网站上看看你的POP3服务器地址是否已经改变了。

2.邮件过大。这与前面的“由于邮件太大而发送失败”的原因是相似的。目前提供大容量邮件空间（如20MB～50MB的免费邮件）的服务商对于大附件的发送与接收限制较多，可以考虑使用该邮件提供的SMTP和POP3服务器来收发大型邮件。

总之，邮件收发失败与SMTP和POP3服务器以及相应的设置有关，两者之一发生故障都会导致邮件收发错误，但是，服务器端的正常与否又不是我们普通用户可以干预的，这就要求我们在发邮件的时候多采用一些方法来保证重要邮件的准确及时发送，比如在发送重要邮件的时候，除了收件人外，还可以暗送给自己的信箱一份，如果自己的信箱可以正常收到这份邮件，至少可以保证邮件被正常发送了。大

# 轻松打造属于自己的WAP手机网页

**笔者最近刚刚购得一款崭新的西门子WAP手机，在当初选购时就特别看好WAP的功能。现在倒也用得顺心，看看新闻、瞅瞅天气，WAP确实为我们提供了极大的方便。但日子久了，眼中充满的都是官方WAP页面内容，可不可以拥有属于自己的WAP个人主页呢？答案是肯定的，不花一分钱你就可以实现梦想！OK，Follow Me！**

山东 sos

俗话说："工欲善其事，必先利其器"，我们先得拥有一款设计制作的软件，笔者大力推荐"CoffeeCup Wireless Web Builder 2.0"，十分方便快捷。另外要一家国外免费的WAP主页空间（免费啊）。

软件你可以在www.coffeecup.com 下载。安装后，双击打开，首先显示界面（如图1）。我们选择"Star Program"开始一个新的制作任务，随即进入实质操作界面（如图2）。特别留意右侧有一个实时的Preview预览窗口，方便了我们的制作。首先，我们给自己的WAP页面起一个名字，是在上方的"Page Title"中（如图3）。改变默认的"Page Title"为"我的WAP网页"，瞧，预览窗口中已经显示了出来。完全支持中文！一个页面基本构成包括"Text"/"Line Break"/"Link"，也就是软件中已开始所列出的（如图4）。接下来点击"Text"框，在中间的大框中填写网页的内容"欢迎光临我的WAP网页"，"Line Break"是个空行，"Link"当然是链接喽，我将其名称改为"连接到电脑版"。好啦，到这里，一个基本的WAP页面建立成功，下面我们再来美化一下，添加图像文件。由于WAP的特点，这里我们用的图片可不是平常的什么JPG、BMP了，而是后缀为WBMP的特殊图片，只有黑白两色，到哪里找这样的图片呢。别愁，软件安装后，在安装目录下有一个"Images"文件夹，里面有丰富的WBMP图片资源，随便挑选吧！具体操作是点击最左侧工具栏中的Image，随即该图标被添加入旁边的框中，我们点击"Image Scr"，在上文提到的文件夹中挑选图片。瞧，笔者选择了一只漂亮的大眼睛（如图5），呵呵！若你想更多进行一下设置，比如调整图片的大小比例，可以点击"Advanced"在弹出的设置框中，试一试"Height"和"Width"吧。现成的图片总有限，想创作自己的WBMP图片，好！软件附带了一个专门的图片编辑器"Image Make"，界面如图（如图6）。我们可以在里面进行手绘，当然，你也可以直接打开通常的图片格式，如JPG、ICO图标等，转换就行了。不过建议你事先调整好图片的大小尺寸，否则效果不好控制。



图 1

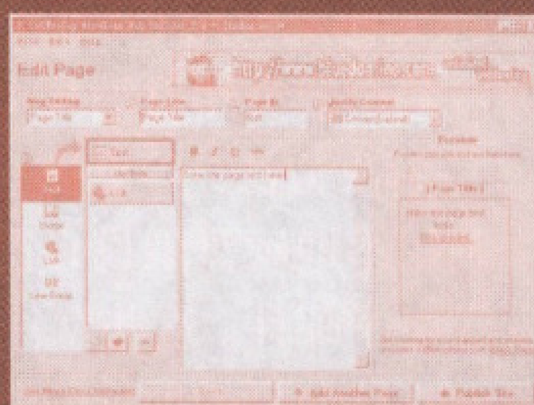

图 2


图 6

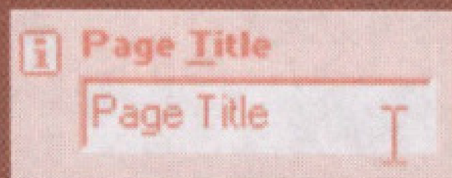


图 3

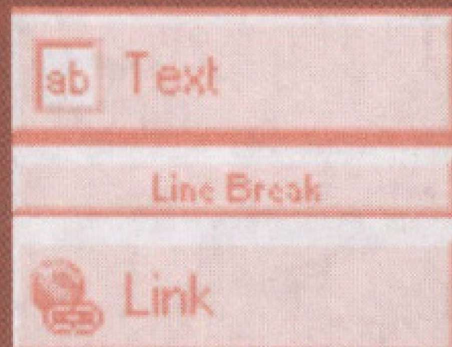


图 4

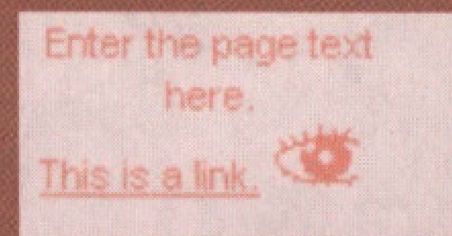


图 5

以上只做了一个页面，这怎么行呢，我们再来加一页，点击软件下方的"Add Another Page"添加另外一页"，接下来的操作步骤就和前面一模一样了。

好的，经过你的精心安排，WAP页面已经大功告成了，但放在自己的计算机上难道光自己欣赏吗？当然要传到网上啦，共享成为真正的WAP网页，这需要专门的空间。好在Coffeecup直接提供了这样的空间，并且操作也集成了一个键"Publish Site"上传网站。是不是很方便周全啊，不用担心无家可归了，：）

还不快快行动打造自己的WAP网页，一定会让朋友们羡慕不已的。大

## 应用

**读者　铜锁问：**我是个游戏迷，喜欢边玩游戏边听MP3。我的电脑配置不算太高，有时候在玩大游戏时常常出现MP3播放忽然停顿的现象，让人觉得不爽，请问有解决的办法吗（当然你别叫我升级硬件）？

**答：**如果你使用Winamp播放MP3，可以作如下调整：单击“Opitions”→“Preferences”菜单，点击“Plug-ins”下面的“Input”选项，在右侧窗口中会出现“Nullsoft MPEG Audio Decoder 2.75i”一项。单击该选项，再点击下面的“Configure”按钮，出现“MPEG Audio Decoder Settings”对话框。点击“General”书签，找到其中的“Full File Buffering”选项。该选项的含义为：对于尺寸小于某一大小的文件，Winamp会一次性地将文件暂存到内存中，而不再从盘上读取。你可以填入一个较大的数值，比如10 000kB，这样绝大部分MP3文件在播放前都会一次性读入内存，出现停顿的可能性就大大降低了。

四川　龚胜

**读者　刘建问：**我的Win98最近不仅越来越慢，还经常出现短时的“凝固”现象，而且经常出错，请问如何解决？我的电脑配置并不低，为PⅢ933、256M内存。

**答：**在目前主流配置的电脑上，Win98本身运行并不慢。但是如果安装了太多的软件，将占用大量的系统资源，使系统变慢。比如你安装了Microsoft Office后，Win98会在启动时自动加载“文件快速查找”等程序，还有什么反病毒、防火墙之类的软件往往也会自动加载。这些程序有的放在“开始”菜单组的“启动”文件夹下，有些则通过更改注册表来加载。无论以何种方式加载，都会占用一定的系统资源，如果这些程序的功能对你来说不是必须的，最好禁止系统加载。对于那些自动加载的小程序，则可视需要有选择地加载。比较可靠的方法是用Win98所带的系统配置实用程序，它可以控制各种途径下的启动加载。该程序的调用途径是“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“系统信息”，点击“工具”→“系统配置实用程序”即可。

为了加快Win98的程序启动速度，还应经常使用Defrag功能来整理硬盘的文件碎片。该程序提供应用程序启动加速功能，可将使用频率较高的程序保存在硬盘上读取速度最高的位置。此外在Win98中，对资源消耗最为厉害的是活动桌面。这种桌面虽然可以显示Web组件，但对CPU处理速度的影响也最为明显。如果在活动桌面上使用了JavaScript之类的组件，系统出现“凝固”现象也就不奇怪了。活动桌面确实是Win 98性能下降的主要原因之一，请尽量将它关闭。另外，显示色彩数和分辨率也不是越高越好，根据自己的实际需求设定即可。

四川　龚胜

**读者　Cyber问：**我有几个重要的Word文件以及几个老的WPS文件，以前为保密加了口令。现在急用，我却把口令给忘了，无法打开，该怎么办？

**答：**WPS文件的加密是象征性的，你只需用Ctrl+QIUBOJUN(求伯君)这个万能密码即可。不过现在没有用WPS的了吧？如果不需保留排版格式，也可用Debug将文件头去掉，即可作为文本文件打开。

至于Word文件则需要用专门的软件来解密。如果是Word 6.0或Word 95文档，那你是幸运的，用一个名为“UPW”的软件即可轻松解开；如果是Word 97文档，由于它改进了加密算法（据说用了RAS），一旦口令丢失，找回来就要费劲多了。你可以使用一

## 娱乐

**晶合后院　潇湘子问：**关于《武林群侠传》里的问题，在杭州和老头比赛钓鱼（赢了可得雕像），为什么他总和我钓的一样多呢？（都是8条）

**答：**应该是可以赢他的，实在不行用变速齿轮吧。一般钓鱼开-4速，打猎也开-4速，挖矿嘛，你想开多少就多少，但对采药是没有用的。

晶合后院　流星怒

**晶合后院　光华公子源氏问：**我在玩《暗黑破坏神2》（中文版）的时候，经常能看到有些怪物的属性有个“幽灵一击”，请问这是什么意思？

**答：**“幽灵一击”就是指这个怪物可以离你很远就可打中你（不用接触你，就可以击中你），而且有这种属性的怪物一般都很厉害，要小心这种怪物。

晶合后院　玻璃人

**晶合后院　南宫不仁问：**我在玩《三国志Ⅷ》时遇到如下问题：如果杀人太多，恶名就会上升，再登用新武将时很困难！可恶名好像是隐含属性，不知该如何查看？另外，恶名太高时，不知有什么方法可以降低恶名？

**答：**降低恶名的方法：平时在城市里做内政工作的时候，经常会碰到一个女孩说有事情要你帮忙，让你选择帮或者不帮，如果帮了，相应的内政工作就不能做了，但可以降低恶名。

另外，登用武将的成功率和相性等很多因素有

## 应用

个名为“Advanced Word 97 Password Recovery”的软件来解，不过它是采用穷举法来处理的，不能保证在有限时间内解开。如果是Word 2000的文档，其加密强度更强，解起来就更困难了。

四川　龚胜

**读者　雪中太岁问：**我对于Windows千篇一律的黄色文件夹图标已经感到枯燥，请问如何改变文件夹图标的外观？

**答：**你可以在文件夹下建一个Desktop.ini 文件，其中包含以下3行文字：

[.ShellClassInfo]

IconFile="c:\Program Files\xxx.exe" (xxx.exe为你需要显示的图标文件名)

IconIndex=8

然后右击空白处，点“自定义文件夹(C)…”，再一路“下一步”点到“完成”，文件夹图标颜色即可改变。

四川　龚胜

**读者　柯心宁问：**本人刚买了个60G的硬盘，打算用来安装双系统——Win98SE和NT4.0 。请问应如何来分区呢？请详细告之，谢谢。

**答：**由于NT4.0 不支持FAT32，在大硬盘上装NT，比较麻烦。没有特殊需求的话，建议最好能改用Win2000或WinXP。Win2000/XP支持FAT32和改进的NTFS，可以很好地管理大硬盘。如果的确要使用NT，可以按下面的方法来分区：最简单的方法莫过于在建立了FAT16分区后，保留其基本分区，删除其扩展分区，然后再重新建立FAT32扩展分区，从而达到使用一个大分区的目的。为了达到DOS6.22、Win98、WinNT同盘共处，在操作系统的安装顺序上也要有所讲究，就是先安装DOS6.22，再安装Win98，最后安装WinNT。还需注意的是这样安装后，DOS6.22或WinNT均只能管理和使用采用FAT16的分区 。

四川　龚胜

**读者　Lost Angle问：**我的机子配置为PⅢ733、815E主板、IBM46G硬盘、HY-256内存，想更新显卡用3D Max，不知用什么芯片的显卡比较好？

**答：**其实跑3D Max对显卡的3D性能要求并不太高，关键是要对OpenGL支持良好。比如Permedia 3就很不错，当然也可以买QUADRO2之类的半专业图形卡。另外还可以买块GTS 64M DDR，下载并安装SoftQuadro软件，可将其模拟为QUADRO显卡，跑3D Max的效果还是很不错的。

四川　龚胜

**读者　学力问：**我最近买了一张“联通”的“165上网卡”，上网时常常遇到一些问题。比如有时拨号后，能正常握手，却不能通过用户名和密码认证；有时能正常连接，却无法浏览任何网页。请问是怎么回事？

**答：**无法通过密码验证可能的原因有：密码不正确或网费已使用完，请仔细核实；用户某次上网出现非正常断线，计费系统会对用户的帐号加锁，6小时后系统会自动解锁；用户名和密码中使用了大写字母，请改为小写；用户的计算机网络协议没正确设置TCP/IP协议或协议损坏，请删除后重新安装设置一次。

不能浏览任何网页的原因有：用户在浏览器中设置了代理服务器或分级审查，应取消；用户的计算机网络

## 娱乐

关，并不只是名声一项，这一点也请注意。

晶合后院　光华公子源氏

**晶合后院　鸣雨问：**《武林群侠传》中的邪恶结局怎么玩出来啊？我怎么就是找不出来这个结局呢？

**答：**道德值要低，跟师傅大师兄关系不好，跟二师兄、师叔套好近乎，二师兄荆棘叛出师门时要你跟他走，接着下去就可以投靠龙王了……不过邪恶结局真的是很爽的哦，到处杀人，还逼着那些正派人士服毒，真是痛快……最后打各大门派，打得是威风八面啊……

晶合后院　喵咪咪

**晶合后院　塔南问：**问个菜鸟问题，我在《武林群侠传》中一直想打猎，可是我在森林里找来找去都找不到打猎的地方，请各位大侠多多帮忙！

**答：**跟着在赌场坐在地上的八哥猎人走。帮他赢回钱，他就会自己去打猎的地方，不过实在是走得太慢了，让人有踢他过去的冲动。等猎人走到一个地方站住不走了，和他说话，他就会给你1把弓和200支箭，然后就可以在他身后的树丛里打猎了。矿工也是，会给你把铲子，在洞壁上就能挖矿。

晶合后院　寒雨洒窗

**读者　中中问：**《武林群侠传》中，帮助猎人可学会猴语，可猴子在哪里呢？

**答：**要找猴子，先走到村口外最上面，然后一直向右走，会进入一个洞穴，猴子就在里面！

重庆　许竟

协议没正确设置TCP/IP协议，请重新设置；可能使用了后台终端，请取消它，用“WINDOWS”拨号窗口来连接；拨号后未分配到合法的IP地址或ISP的防火墙繁忙，请用户先断开连接再重新建立等。

四川　龚胜

**读者　小P问：** 我的CPU为赛扬333，运行一些游戏已“力不从芯”。请问是否可以升级赛扬Ⅱ或“铜矿”PⅢ？我的主板为微星6153。

**答：** 关于老主板升级赛扬Ⅱ的问题，关键是看主板是否支持1.5V ~1.7V 的核心电压。如果不支持，一般使用单独供电带电压调节功能的转接卡即可（这里指有SLOT 1插槽的主板，若只有370插槽就比较难办了）。倍频问题可以不必理会，对于锁了频的CPU其倍频实际上与主板无关。当然，将主板的BIOS升级到最新版本是必要的。微星6153在升级BIOS后，是可以支持赛扬Ⅱ或“铜矿”PⅢ的。

四川　龚胜

**读者　飞颜问：** 我的电脑一直运行正常，但前不久我安装了一个系统优化软件，后又将其卸掉，问题就来了。每次开机启动时，屏幕上总是报告说找不到*.VxD文件，请问该如何处理？

**答：** 这种现象通常发生在某些软件卸载不成功，或者某些硬件的驱动程序安装不完整的情况下。VxD是虚拟设备驱动程序，Windows一般通过3种途径来装载它。一种是在System.ini 中登记条目，Windows在启动时将分析该文件，并装载其中指定的VxD，这种方式通常用于老式的VxD（即Windows 3.x 下的VxD）以及系统的一些核心VxD；第2种途径是在注册表中登记条目，同样在启动时，Windows将检查注册表并装载指定的VxD，Windows 9x中大部分VxD都是使用这种方式装载的；第3种途径是系统启动完毕后，应用程序可以申请动态装载某些VxD，这些VxD一般是第3方软件自带的。如果在System.ini 或注册表中指定了一个VxD，但Windows和System目录下都没有这个文件，那么Windows在启动时就会报告找不到*.VxD。一般情况下，用Edit打开System.ini 文件找到XDRT.VxD 所在的行，将其删掉即可。

如果你在System.ini 中没有发现那几个VxD的条目，说明它们是登记在注册表中的。你可从开始菜单的Run(运行)命令中运行注册表编辑器RegEdit，在“HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD”下面查找这些VxD对应的键名。找到后将其删除，下次启动机器时就不会再出现错误信息了。为了保险起见，在进行注册表操作之前，最好将Windows目录下存放注册表的两个隐含文件System.dat 和User.dat 做个备份，以便在出现操作失误时能够恢复原来的注册表。

四川　龚胜

**读者　林炯问：** 我买了一台三星YP-NDU64 MP3播放器，但现在遗失了它的说明书和那条跟电脑连接的连接线。请问在网上可否找到说明书，而线在哪里可以买到？

**答：** MP3播放器的说明书遗失并不是一个很严重的问题，因为MP3播放器的控制功能并不多，非常容易使用，当然你也可以尝试去网上找找。至于传输线丢失问题也不大，你可以根据资料自己做一根，也可以去电脑城或电子市场线缆专卖店买到。另外，对于某些全外置存储器的机型，还可买个读卡器配套使

**读者　项少龙问：** 我最近在玩《寻秦记》，开始有个情节是去剿灭一群强盗，临行前有人给了1把匕首，是扔在地上的，但我无法捡起来（因为捡东西要打开物品栏，一打开物品栏屏幕移动就看不见匕首了），情节就无法继续，请问该怎么办？

**答：** 其实捡东西并不一定要打开物品栏的，只需要用右键点击该物品就可以了。另外游戏中有时会出现某物品被NPC人物挡住而无法点击的情况，只需要按一下空格键，问题就会解决。

北京　高爽

**读者　Flay问：** 我在玩《超时空英雄传说3——狂神降世》时，由于剧情的原因麦斯会离队。他离队以后有很多锁着的宝箱就无法打开，请问该怎么办？有开宝箱的道具吗？

**答：** 《超时空英雄传说3——狂神降世》中转职系统很庞大，可以把其他队员转职为有开锁技能的兵种，比如陶可以转职为盗贼或怪异学者等，就可以打开锁着的宝箱了。

福建　李冰

**读者　石磊问：** 我玩《三国志Ⅷ》时，想和关羽结为义兄弟，好感度已经达到了最高，为什么还是不行呀？

**答：** 首先，《三国志Ⅷ》中义兄弟的数量是有限制的，最多4个（包括你自己），所以要看看你的义兄弟名额是不是满了。具体到关羽，还有特殊性，由于游戏默认刘、关、张是义兄弟关系，所以你要和

## 应用

用，就更不必在乎那根线了。

四川　龚胜



**读者　李东问：**我的电脑为DOS+Win98双启动，因不慎用DOS系统盘传了一次系统，导致双启动功能丢失。请问如何恢复DOS/Win98双启动？另外问一下NT是否能与DOS/Win98共存？



**答：**要恢复Win98与DOS 6.22双启动，请在Win98的DOS环境下，确认C盘根目录下是否有IO.dos、MSDOS.dos COMMAND.dos三个文件（长度与DOS6.22相对应）。若没有，请将DOS6.22启动盘上的3个相关文件拷到C盘根目录下。另外，要确认MSDOS.sys有以下一行内容：

[Options]

BootMulti=1

若无误应可双启动。

由于NT不支持FAT32，因此你最好用PQ等工具软件，先将所有分区转化为FAT16，再安装NT即可与Win98及DOS6.22自然共存。

四川　龚胜



**读者　山大问：**俺是菜鸟，刚买了一台电脑，用的是KT266主板。但我有SB PC128声卡，所以不想要主板上的软声卡。请问如何做？



**答：**这个问题需要分为两步来做：首先是主板BIOS的设置问题，需要在主板BIOS中屏蔽和声卡有关的项目。它们包括两个地方，第1个地方就是在“Onboard PCI Device”里把“VIA-3058 AC97 Audio”设为Disabled（关闭），第2个地方是在“Super I/O Device”里把“Game Port Address”和“Midi Port Address”都设为Disabled（关闭），这样声卡在硬件上就完全关闭了。第2步是关于新声卡的插槽选择问题。为了保证新声卡的使用兼容性，避免它所使用的DMA和IRQ参数和其他硬件设备（尤其是通信设备和USB设备）冲突，需将其多试几个插槽安装，最好还要及时安装好VIA 4IN1程序。

湖南　苏旅



**读者　舟竖问：**最近我在玩Novell网，一不小心把系统管理员的Supervisor口令给忘了。请问该怎么解决这个问题？



**答：**你说的这个问题我也遇到过。我是这样解决的：一般来说，Novell系统的Debuger命令有很强大的系统调试功能，这里我们可以用它使口令检查失效。方法是：先启动服务器，在出现控制台画面后同时按下左“Shift”、右“Shift”、“Alt”和“Esc”键，这样系统将进入Debuger状态。接下来输入“d VerifyPassword 6”（注意大小写），屏幕显示6个数值（可记下以备后用），然后再输入“C VerifyPassword=B8 0 0 0 0 C3”（注意大小写），最后再输入“g”回车，回到Console(控制台)，这样即可清除密码。如果还想恢复以前的密码设置，可在进入Debuger状态后再输入“C VerifyPassword=* * * * * *”(*代表先前记下的数字)，然后再输入“g”回车即可。这种办法算是比较快速方便的，已在Novell 3.x版本上通过，但不知更高版本是否适合。如果你使用的是较低版本，可以试试看，不过可要依法使用哦。

湖南　苏旅

## 娱乐

关羽结义，就必须和刘备、张飞结义，就是说和他们也要搞好关系。另外，由于和刘、关、张结义就已经占满了3个名额，所以即使你原来只有1个义兄弟，也无法再和关羽结义了。

北京　董强



**读者　孟西问：**我在玩《三国志Ⅷ》，里面有“反XX联合军”的设定，当我势力强大时经常会有很多诸侯组成联合军一起打我。当我比较弱小时，发起的“反XX联合军”却无人响应，这到底是怎么一回事，有什么好办法解决？



**答：**“反XX联合军”的设定是《三国志Ⅷ》新添加的功能，灵活掌握对你的一统天下大有好处。

具体的说，一般电脑控制的诸侯组成反你的联合军，是因为你的势力过大或你的恶名太高（恶名是隐藏的参数）。处决武将、在城市里掠夺等行为都会使恶名大幅上升，所以要尽量避免这种行为。

如果自己比较弱小，想组建联军以收“渔翁之利”，那你的恶名一定要比较低才行，另外要与组成联军的诸侯交好，你要反对的诸侯如果恶名很高，那成功率就更高了。

山西　咖啡熊

**编者的话：**杂志本期改版以后，疑难求解子栏目将被取消，当然，大家有什么样的问题依旧可以发E-mail来问（E-mail地址：question@popsoft.com.cn），或者登录到晶合后院（club.popsoft.com.cn）在星速抢答版面中提问，说不定可以得到更快捷和完整的答案。

# 路过的「大内总管」们

北京 云起

又一次作客“大众闲话”，这里已经物是人非，一代新人换旧人。阿飞已做故人去了“晶合后院”，成为了新任大内总管，不再去管这里的闲言碎语，专题记者——鼓楼姐姐新官上任三把火——第一个烧我……为什么？因为12月8日是“晶合后院”新任总管阿飞的改版加两周年庆典；因为我也曾经是一个过路的“总管”。

云起在“闲话”中说了不少闲话，不是数落别人的不对就是声明自己的无辜，感觉是庸俗和恶搞，没什么可以保留下来继续品味的东西，虽然我不是那么有深度的人，也不想当哲学家，但是，我想让大家知道，我除了可以当小丑以外，也会深思和哀伤。所以，这期的闲话没有以往的轻松和欢乐，虽然这次庆典有不少亮点和有趣的节目，但是我一切都没有看见，想借这里说说这个网络社区的真实，如果让你看得很不爽，那么请向鼓楼姐姐问罪，是她让我写的。

“晶合后院”是大众软件的官方社区，是编辑部和读者直接交流的场所，不知道当初为什么叫“后院”，可能是希望更加有亲和力，也不知道社区的主管人员为什么叫“大内总管”，尽管曾经的社区主管们没有一个姓李。总之这个社区在大家的疑惑中生存了两年了，但是比起那些网络上居民拥挤的大型社区或是大型网站来说，这里还是小镇，但是，因为它是大软的官方社区，所以健康地活到了今天，比起一些因为爆冷爆热而夭折的网站来说已经安静多了。社区到了今天经历了一些简单而正常的变化，比如更换管理人员、更换服务器、升级程序、升级数据库等等，居民换了一批又一批，有常驻不走的，也有流水兵。这些在网络上都是最司空见惯的事情，所以没有什么可说的。

正如社区简单又普通的变化，这个社区里也充满了简单又普通的人，有普通人的善良，也有普通人的自私。所以这里的一切都显得那么的普通，没有一些文学网站的文豪大肆泼墨，也没有一些感情社区中惊天动地的感情故事，更没有政府论坛的功能——反映民心民意。这里的文学是小资的，因为我们都不是绝对的无产阶级，有自己的小心眼和坏脾气；这里的感情是虚幻的，因为相隔的距离除了产生美以外还产生了放弃；这里的功能是不健全的，因为一切都在继续建设中。至于以前我说的社区多么的好，也是因为工作需要，在其位谋其职，下了岗自然就可以说实话了。





社区和社会一样，都是由个体组成的，每个个体都会有自己的性格和爱好。同样也应该拥有自己的人格和自尊。所以也同样要尊重别人的人格和自尊。我们的社区里也有现在网络上盛行的那种站在“最正义”的角度上去“控诉”别人一切“罪行”的人。每个社区都不乏这些喜欢标榜自己的个性，用污言秽语表现自己的嫉世愤俗的人。但是，其实每个ID都应该以真实的面目面对世界，面对这个后院中每一个真实的人。我们在“晶合后院”中不过是讨论问题、谈论是非、交流感情，谁也不能宣判别人的死刑，所以，请来宣泄现实不满的人在“晶合后院”前止步，我们需要安静。

这个社区有很多的不足，但是我们网络组的工作人员仍然在继续努力，开发更新的社区系统，因为没有理由让一个城镇永远停滞在原始的社会。大众软件的所有工作人员也都在为自己的一份工作努力着，没有道理全来社区建设，所以社区中一些网友提出的意见和建议我们只能笑而不答，一些责备也默默地接下，其实，网友们有时候责备的人和社区并无关系。可能也是因为这是大软的社区，所以每一个人都应该为社区和我们的读者尽一份应尽的力。

社区又要改版了，不知道这次会是什么样，因为一切都在“秘密”进行（也许是我们根本没有时间和精力去关注），因为我们都是过路的“主管”，现在也在为自己的事业忙碌着，但是我们永远为自己曾经的社区祝福。

**Lorsa：**“晶合后院”的第一任主管，现任大众软件的《电脑新时代》编辑部主任，为一本新兴的硬件杂志努力着，麾下一群有志青年，正在逐步接近自己的理想。

**Ken（啃）：**“晶合后院”第二任主管，现任大众软件网络组组长，“晶合后院”的灵魂力量。

**云起：**“晶合后院”第三任主管，就职大众软件光盘组，担任策划编辑，大众软件光盘——《水晶宝合》明年全面改版，刊名为《锐》，为大众软件第一本IT时尚刊物。

**狂人：**“晶合后院”第四任主管，现为网络组程序员，继续编写“晶合后院”。

**阿飞：**“晶合后院”的现任主管，投诉以后就找他。



# 我的三国游戏

湖南 红太阳

## 《兵法之三国争战史》(一)

编者按：本来小编我是有很多话要说的，开场锣鼓怎么也要敲一敲啊。谁知道抒情了500字，编辑部突然停电，所有心血顿时化作泡沫消失，真是欲哭无泪！后边坐着的lgc还笑："谁让你不及时存盘？"大家记住了，写东西可一定要及时存盘备份呀，这可是小编我血的教训！

等来电再重写可就没有刚才的能耐了，半个字都找不出来，只好用一句特俗的话开场："游戏创意"终于和大家见面了，诸位诸位，有钱的捧个钱场，没钱的捧个人场（老编过来，"喂，你这是干嘛呢？"把小编我吓了一大跳）。经过一段时间的积累，小编我已经有好多游戏创意的稿件了，可以精选出好东东来给大家看。欢迎大家扔板砖、提意见，就创意问题展开讨论，记住我的信箱linxiao@popsoft.com.cn 。

《兵法之三国争战史》虽然长了些，但真是一个很好的创意，玩家对于三国游戏的热爱，可见一斑。也许，这个创意做成游戏后，会是现在众多三国题材游戏中最特别的那一个。

游戏创意

### ■序言

从我接触中国历史开始，我一直有个荒谬而又矛盾的念头：真想生在乱世。这就好比养惯了的家鸟，虽然憧憬着迎风翱翔的快感，却又没胆子面对生存的艰险。当第一次玩到FC的《霸王的大陆》时，我惊叹不已，原来历史是可以当游戏来玩的！于是从那之后我开始甘心地呆在"笼"中，一边享受着物质生活一边沉迷于在游戏里"翱翔"。

随着阅历的增长，我越来越爱好三国这段历史，却越来越反感手中的三国游戏。为什么？因为它们大多数是日本人做的。我并不是一个民族主义者，我看不惯的是日本人做游戏的方法——他们总是用本民族的文化、历史甚至道德观来诠

释中国的文化，不知是水平有限还是……居心叵测?

我真想大声喊：三国游戏不是这样做的！可是却提不起底气来……三国历史是中国的，而中国却至今还没有一款经典的主流三国游戏，有些甚至就是对日本游戏的模仿，这种现状真的令我们这些中国玩家感到悲愤！

《兵法之三国争战史》（以下简称《兵法》）是我这个业余爱好者构思的三国游戏。写它的目的就是想告诉国内的游戏设计者们：这就是我想要的三国游戏！



## ■正文

### 一、《兵法》的定位

我的《兵法》仍然准备采用日本SLG类三国游戏确立的框架。因为有大量的玩家熟悉这个框架，他们可以轻松地上手，也更容易深入了解游戏，这对于一款新游戏来说很重要。但《兵法》在这个框架上又有如下的改进：

*1.定位在战役层次。*

现有的大部分三国游戏都以统一全国为目的，兼跨军事、政治、人事三大层次。《孙子》中说“无处不守，则无处不弱”，正是对这种大而全的做法的精辟论述。现在的技术水平无法让AI角色像人一般智慧的思考；最多只能模仿，但无法模拟。所以政治、经济、外交、人事这些人性表现最复杂的环节，暂时还很难用游戏形式深入表现。



既然做不好，还不如不做。《兵法》将抛弃这些环节，定位在战役层次，重点描写三国的军事战争环节。战争的环境好比“毛遂自荐”故事中的袋子，人之间有无“锋芒”只有放入袋中才显眼。

在《兵法》中玩家可以像玩《英雄无敌》的战役模式一般选择战役剧本。三国的官渡之战、赤壁之战、刘备入川、汉中争夺战、彝陵之战等等，都是很适合做战役剧本的素材。游戏将以这些战役涉及的时间和空间为基础展开。

*2.引入RPG元素。*

在战争游戏中引入RPG元素不是什么新鲜事，《银英IV》以及《太阁》系列就是两个比较成功的例子；此外，角色权限的相互独立，对多人游戏来说也是很重要的。但在考虑引入RPG元素的同时，需要下决心解决两类问题：

一是培养角色的方式问题。战棋类的角色培养是比较成功的，角色的培养有难度，又很重要。但历史战争模拟游戏这方面做得不够好。比如《银英IV》中角色升级不明显，意义也不大；而《太阁》中角色升级的方式过于单一，常常让玩家觉得消耗时间在重复的操作上，还不如修改来得快——反正没有多少区别。



二是协调AI水平的问题。由于引入RPG元素，玩家肯定不能再像天神一般控制所有角色。在这种情况下，首先要解决AI角色与玩家之间的沟通上带来的矛盾。其次AI要有一定的水平，玩家上级的AI要能够按角色性格正确地引导局势发展，玩家的下级则要基本能实现玩家的意图；同时AI水平太高也是没有意义的，玩家若不能体会自己在游戏中的地位和意义，那么游戏就变成欣赏程序员的程序设计了。

这两个问题先在这里提出，我会把基本的解决思路融入后文的介绍中。我认为把游戏做好的关键在于能否提出问题，而不仅仅是能否解答问题。

*3.回合制的形式结合实时互动的本质*

即时制与回合制最根本的区别在于：是否互动。回合制的优点是，玩家在自己的回合有足够的时间观察分析局势，并制定有针对性的计划；缺点就在于不能互动，这从根本上导致了“战略”、“因敌制宜”不能实施。《银英IV》和《幕府将军》其实都属于折中的半即时制，不过同时也使身为将领的玩家对战况“能远观不可亵玩”，还是不够成功的。

即时制很适合体现战略，如RTS。但太快的节奏是游戏形式的局限性，使RTS只发展到战术层。《官渡》是即时制迈入战略层次的尝试，但诸大的一场战役在游戏中往往只打了一两天而已，这就是即时制时钟系统的局限性。



《兵法》的目标在于模拟战争，所以必须具备互动的本质，然而在发布命令的形式上，我考虑整合回合制的形式，并加以一些辅助设计，如此来调和即时制引发的矛盾。方案的思路将在后文中逐步介绍。

**（未完待续）**

# 大众软件2001年

## 下半年文章总目（2001.13——2001.24）

（标题前面的数字依次为期数和页码）

### 新品初评


13-6 超级解霸2001
13-7 升技KT7E主板
13-8 蒙恬名片王
14-6 爱国者刻龙LTR12101B光盘刻录机
14-7 清华同方CDD1208N光盘刻录机
14-8 ELSA影雷者511显示卡
14-9 升技SILURO T400TV显示卡
15-6 Acrobat 5.0
15-7 安全之星XP
15-8 金山影霸Ⅲ
15-9 罗技快看高手版3000
16-6 东方遥控专家
17-6 金山毒霸2001
17-7 DPU即时恢复文件
17-8 Palmp-3 MP3播放器
17-9 美达PS光驱
17-10 SAMSUNG YEPP baby袖珍型MP3
17-11 东方之子USB移动硬盘
18-6 东方立体专家
18-7 《会声会影5》标准版
18-8 金山笔圣——书画王
18-9 大白鲨GeForce2 Pro 64M显示卡
18-10 漫步者S5.1多媒体家庭影院
19-6 东方网译XP
19-7 Acer M100 USB光电鼠标
19-8 惠威M-20L音箱
19-9 昂达GeFworce2 MX 400显卡
20-6 WinFast PC-150 SDRAM内存
20-7 创嘉Geforce2 GTS Pro显卡
20-8 梅捷K7V Dragon主板
20-9 NEC 1530V夜晶显示器
20-10 亚迅ASION 16×12×40×刻录机和明基20×10×40×刻录机
20-11 源兴16×DVD光驱
20-12 大白鲨16×DVD光驱
20-13 Acer 5300U扫描仪
20-14 金山快译2002
20-15 金山词霸2002
21-6 迪兰恒进RADEON 8500显卡
21-8 盟创@Runner 575液晶显示器
21-9 东方网神Ⅲ
21-10 瑞星杀毒软件2002版
22-6 方正MP3-3080播放器
22-7 精英PV4XAD主板
22-8 罗技极光无影手鼠标键盘组
22-9 三星Yepp YP-500 MP3播放器
22-10 易盈小邮鼠
23-6 大手黑旋风BH-330手柄
23-7 技嘉GA-GF3200TF显卡
23-8 实达铭泰产品系列
24-6 旌宇钛龙TI200 DDR显卡
24-7 ATI RADEON 7500显卡
24-8 艾崴KA266PLUS主板
24-9 昂达ON－DATA P4D主板
24-10 松景SM-320V MP3播放器
24-11 PhotoImpact 6


### 专题综述


13-10 宽带！宽带？
14-10 网站6月风云录
15-11 打击盗版软件的十大误区
15-14 当心！网络骗子
16-8 国产品牌电脑，给我信任的理由
17-12 警戒一级电脑病毒“红色代码”
17-14 闪耀五环的IT业
18-12 牵手你我，拥抱大海——《大众软件》六周年庆典纪实
18-15 大运村里“冲浪”忙——大运会网络生活考察
19-11 喜酒还是鸩毒——看惠普康柏合并案
20-17 小软件 大天地——关于Flash
21-10 难！难！难！——看中国软件业
22-12 发自沈阳的特别关注
23-11 网络离我们有多远？
24-13 年终专稿：蓝领还是白领？——明天你来做软件


### 实用软件


13-15 全面体验Windows XP
13-26 软件新天地
13-29 极速办公新概念
14-17 中外双峰会——Office XP、WPS Office论短长
14-33 专业级的图片网站发布工具——Arless Image Web Page Creator4.5
14-36 幻彩多媒体
15-17 另类的多系统共存
15-22 E-mail地址搜索工具谁更强
15-25 软件新天地
15-28 绘图圣手SmartDraw
15-31 极速办公新概念
16-14 多功能的系统维护大师——System Mechanic
16-21 会声会影——DVD解压软件双雄会
16-23 中国共享软件
16-27 电脑游戏制作初探
16-30 幻彩多媒体
17-21 Windows Media Player v8.0详解
17-25 微软拼音输入法3.0
17-29 软件新天地
17-32 极速办公新概念
18-19 我有我风格——Band-in-a-box 9.0
18-24 感受掌上科技——Palm完全模拟使用
18-27 中国共享软件
18-29 MP3革新技术
18-31 幻彩多媒体
19-18 RealPlayer 9 Beta初探
19-23 FoxMail 4.0全新功能新鲜接触
19-26 软件新天地
19-29 极速办公新概念
20-28 卡拉OK之王——DART Karaoke Studio
20-31 发烧积木浅析
20-33 中国共享软件
20-37 幻彩多媒体
21-19 PowerDirector圆你一个导演梦
21-23 ACDSee 4.0试用手记
21-27 软件新天地

21-29 极速办公新概念
22-19 Norton Utilities 2002 使用指南
22-26 超级图片优化专家——
Lmage Optimizer
22-29 Flash 屏保跟我来
22-31 中国共享软件
22-33 幻彩多媒体
23-18 极品屏幕动画录制软件——
Camtasia Recorder
23-23 独特的邮件检查工具——
CIECHECK
23-25 软件新天地
23-27 极速办公新概念
24-20 定制贺卡 个性飞扬
24-25 多语言程序翻译家 LingoWare
24-27 中国共享软件
24-30 自己的电视周报——
电视导航（iTV）
24-31 幻彩多媒体
24-32 Authorware 6.0 新增功能简析

**硬件评析**

13-32 浅谈电脑电视接收设备选购及使用
13-39 5.1 离开创新的日子——
升技 SP-50 5.1 影院系统初试
13-42 PC 系统测试软件大全（十四）
14-41 速度并不是一切——
三款显卡在 FSAA 上的竞争
14-46 移动存储设备浅析
15-35 浅谈电脑音效系统选购
15-38 完全认识 CPU 风扇的性能参数
15-40 如何选购合适的显示器
15-42 不只是快一点
16-33 DVD 的精彩——
十四款主流高速 DVD-ROM 横向评测
17-37 LCD 全接触
17-45 二手笔记本电脑选购经验谈
18-36 品牌背后的故事——
6 款国产品牌电脑横向评测
19-35 谛听天籁之声——
创新下一代声卡初体验
19-43 谁是 PDA 的代名词
20-44 刻录机面面观
20-46 光盘刻录的“防刻死”技术一览
20-48 复苏的火球与闪耀的星钻——
迈拓新品双管齐下
20-53 有奖征集英特尔（盒装）CPU 适用
DIY 配置活动揭晓
21-35 奔腾 4 的“芯”跳——
16 款 P4 主板横向评测
22-40 AMD Athlon XP 新编号之议
22-44 nVIDIA“三维元素”——钛系列评议
23-33 名家光学新鼠览萃
24-37 鼠标世界的王者——
罗技公司全线产品评测报告

**网络时代**

13-50 无线网络技术介绍
13-53 黑客工具大曝光
13-56 网络上的胶片飞扬——
中文电影网站评
14-54 认识 ESMTP
14-56 架设自己的站网服务器——
Ultima Online 篇
14-60 收费主页空间大搜索
15-51 在梦与现实之间——
ADSL VS HFC
15-56 “抢占”代理服务器
15-58 我是人类，我是坏人
16-59 国内部分网络安全网站志
16-61 今天的网络与昨天的汽车·网络人的命运
17-54 完美的 Socks 解决方案——
NEC e-Border Client
17-57 数字通信与计算机网络
17-59 轻轻松松网站注册
18-57 XML 在电子商务中的应用
18-60 IE 设置被网页修改的解决及预防办法
18-62 网络资源共享新趋势——
P2P 的发展
19-51 让移动的梦想变真——
GPRS 无线解决方案
19-54 自己动手架设 FTP 服务器
19-58 局域网常见故障及解决的方法
20-55 自制“移动梦网”
20-60 浏览器的选择
20-63 再续缘——网上同学录
21-57 让文件传输更轻松
21-59 “最美中文”——汉化网站群英会
21-62 QQ 之经典回复骗局
22-55 代理服务器搜寻工具大全及使用方法
22-57 ADSL Modem 选购指南
22-59 再展宋唐风——
网络古典诗词专题网
22-62 中间件在网站系统中的应用
23-50 “芝麻，开！”——
国内 4 家门户网站横向对比评测
24-55 网上贺卡空间
24-58 网络“流媒体”光芒四溅
24-60 撑起一片网络晴空——
网站过滤软件志

**应用心得**

13-59 Windows Me 控制面板解析
14-63 “魔法转换”——轻松制作文本图形
14-64 拒收垃圾邮件一法
14-64 让高速输入进行到底
14-66 小马拉大车——
在低配置下使用 Photoshop
14-68 使用 USB 接口的注意事项
15-59 炎热夏季使用电脑的几点心得
15-62 免费邮箱垃圾邮件解决方法探讨
15-62 DFX for Winamp 5.0 使用手记
15-63 让你的 MP3 随身听装得更多
16-63 您的 Windows“软驱动”了吗？
16-64 Outlook 使用的几个技巧
16-66 Windows Movie Maker 使用心得
17-61 快捷彻底的反安装工具 Uninstall Manager
17-62 智能下载 轻松无限
17-64 用 Private Pix 为你的私人图片加把锁
17-65 内存使用诀窍集锦
18-66 Word 文件操作技巧大放送
18-68 妙用 NetAnts 的下载功能
18-70 删除 QQ 浏览器的四种方法
18-71 NT 安装一点心得
19-61 Snaglt 5.0 使用技巧 10 则
19-63 MP3 管理、播放工具 Visual MP3 使用心得
19-64 UPS 的选购及使用注意事项
20-65 上网“监督员”——
中文拨号上网计时费器
20-67 定时程序 Hamsin Clock 使用心得
20-69 从 Office 表格中快速导入数据到
Dreamweaver
21-64 超级解霸多功能探讨
21-67 如何优化 Flash 电影
21-67 谨防 Outlook Express 泄密
22-63 深入挖掘 ExeScope 之潜能
22-66 坏盘拷贝谁更强
22-68 PS/2 鼠标超频
23-64 Windows 98 安装盘淘金记
23-66 上网冲浪新体验——Fast Browser
24-63 广告窗口终结工具大比拼
24-65 将扫描仪和打印机变成出色的复印机
24-67 从打印样张分析激打故障
24-68 全能的媒体播放器 UltraPlayer

**专题企划**

13-109 六年一梦试仙剑

14-109　6月“大富翁”事件
15-112　探寻游戏“兴奋期”
16-109　从《剑灵》看商业炒作
16-111　从创意VS技术
17-107　游戏之都——
　　　　韩国游戏业亲历
18-108　2005年电子游戏奖项评选
19-109　关于理想的课堂作文——
　　　　游戏职业化的话题（上）
20-108　勇往直前——
　　　　《盟军敢死队2》全解析
21-109　关于理想的课堂作文——
　　　　游戏职业化的话题（下）
22-107　真实是怎样炼成的？——
　　　　《英雄本色》(Max Payne)图像
　　　　技术分析
22-111　“战国时代”看大宇
23-104　冲击——FIFA2002
23-119　两代剑侠六载情
24-105　年终专稿：让谁作主？——
　　　　沈阳归来之后的讨论

**前线地带**

*烽火传书*

13-114　魔法门之英雄无敌Ⅳ
13-115　六道天书
13-116　神话时代
13-117　剑灵
13-118　龙之世界MIR Ⅱ
13-119　半条命——蓝色行动
13-120　鬼屋魔影Ⅳ
13-121　三国立志传
13-122　战俘
14-113　永远的毁灭公爵
14-113　少林足球
14-114　武林群侠传
14-116　三分一下
14-117　龙骑士历代记
14-117　欧洲战机——阵风
14-119　复活——黑龙回归
14-120　大唐双龙传
14-121　发射
15-116　自由枪骑兵
15-117　裂痕
15-118　贵族Ⅱ
15-119　深渊
15-120　鱼美人
15-121　席德·梅尔的模拟高尔夫球场
15-122　神月纪事
15-123　剑侠情缘外传——月影传说
16-115　足球2002
16-116　中世纪——越狱大逃亡
16-117　楚留香新传
16-117　至高无上
16-118　鬼魂小组——侦察
16-119　机甲指挥官Ⅱ
16-120　美少女梦工厂Ⅳ
16-121　文化酋长
16-122　星球大站银河篇
17-115　疯狂橄榄球2002
17-116　毁灭公爵之狩猎危机
17-117　毁灭指挥官
17-118　尚武王
17-119　双重罪恶——
　　　　赛伯瑞恩历代记
17-120　喔～有鬼
17-121　战区1942
17-122　可汗——恶灵的馈赠
17-123　网球高手
18-117　大帆船
18-118　机器人军团
18-119　恐龙危机Ⅱ
18-120　商业之都
18-121　新神雕侠侣Ⅱ
18-122　体验
18-123　战斗任务——
　　　　从巴巴罗萨到柏林
19-115　疯狂空间王
19-116　哈里波特与魔法石
19-117　卡曼奇Ⅳ
19-118　格兰蒂亚Ⅱ
19-119　垄断大亨
19-120　魔兽世界
19-121　异形大战掠人者Ⅱ
19-122　杰迪武士Ⅱ
19-123　逐鹿中原
21-116　樱花大战Ⅱ
21-117　传奇
21-118　炽炎传说
21-119　卧龙与凤雏
21-120　新世纪福音战士——
　　　　绫波育成计划
21-121　秦殇
21-122　神秘岛Ⅲ——放逐
21-123　黑与白——宠物岛
22-116　摩托英豪Ⅲ
22-117　魔域帝国
22-118　鬼神之门
22-119　模拟人生——燃情约会
22-120　神秘之旅
22-121　新剑侠情缘
22-123　三国赵云传
23-127　真实战争
24-115　机甲战士Ⅳ——暗黑武士
24-116　伊森赛车
24-116　魔法与伤害——魔法艺术
24-117　虚拟宠物
24-118　命令与征服——变节者
24-119　百万大疯狂
24-120　高速公路赛车
24-120　富甲天下Ⅲ
24-121　欧洲征服Ⅱ
24-122　人猿星球
24-123　深海潜航

*游戏试炼场*

13-123　月球计划
13-123　绿野仙踪
14-122　剑灵
15-124　恶魔岛——失魂者的诅咒
16-124　超级任务2001
17-124　中华客栈Ⅱ——满汉全席
18-125　思考机器
19-124　机甲指挥官Ⅱ
21-124　独立战争Ⅱ——危机边缘
22-124　美丽创世纪
23-128　地球时代
24-124　百花物语

**游戏赏析**

13-130　钢铁战场
13-132　战争艺术Ⅱ
13-134　富贵在手，幸福我有
13-136　驿动的心
14-129　永远的伊苏Ⅱ
14-131　英雄萨姆——极度杀戮
14-134　走进“i”世代
15-129　共和国——革命
15-132　千年战争
15-134　致命武力
16-129　鬼屋魔影Ⅳ
16-132　真爱密码
16-134　蓝色警戒
16-136　侠客行
17-128　亚瑟王——圆桌武士
17-131　战栗枪手
17-133　凝固的弹道——英雄本色

18-130 永恒传说——奇幻水晶缘
18-132 宙斯——海神波塞冬
18-134 零时代
19-128 怪聊斋——鬼寺
19-132 《地球帝国》抢先测试
19-135 武林群侠传
20-130 相遇骄城
20-132 三国立志传
20-134 大家一起救小力
20-136 大话西游
21-129 光芒之池——德兰诺的废墟
21-132 新神雕侠侣贰
21-134 可汗——雄霸侠传
22-130 暗黑武士
22-132 死亡之屋 2
22-134 仙狐奇缘前传——水火金雷
23-132 寻秦记
23-134 红色派系
23-136 超时空英雄传说Ⅲ——狂神转世
23-139 感受浩荡久远的文明之梦——文明Ⅲ
24-130 天地劫序传——幽城幻剑录
24-132 猎杀潜航Ⅱ
24-134 傲世三国——三分天下
24-136 模拟人生——燃情约会

**攻略指引**

13-139 恶魔岛
13-151 太阁立志传Ⅳ
14-136 赏金奇兵——西部通缉令
14-148 帝王——沙丘之战
15-136 半条命——蓝色行动
15-142 大法师
15-148 1937 特种兵
15-154 爱的记忆——我心中的名字
16-138 风云 2——七武器
16-148 剑侠情缘外传——月影传说
17-136 永远的伊苏Ⅱ
17-143 金庸群侠传 Online
17-147 暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王
18-137 楚留香新传
18-144 剑灵
18-151 英雄无敌历代纪终结篇——驯兽师的叛乱
19-138 浣花洗剑录
19-151 龙族
20-138 樱花大战
20-142 特勤机甲队 4
20-147 盟军敢死队 2——勇往直前
21-136 神怪聊斋——鬼寺
21-139 武林群侠传
21-155 仙剑客栈
22-136 神秘岛Ⅲ——放逐
22-142 新神雕侠侣贰
22-152 奥秘——科技与魔法
23-143 樱花大战 2
23-150 恐龙危机 2
23-154 仙狐奇缘前传——水火金雷
23-160 文明Ⅲ
24-138 心的神话——绫波育成计划
24-142 超时空英雄传说Ⅲ——狂神降世
24-148 寻秦记
24-155 暗黑武士
24-160 传奇之战士篇

**游戏畅谈**

13-161 呼啸战神
13-163 不可错过的《闪击战》
13-165 最初幻想——“FF”克隆版?
15-165 银河英雄传说Ⅵ
15-166 近距离作战Ⅴ——诺曼底登陆
17-161 新仙剑奇侠传
19-162 《少林足球》漫谈
19-163 《雷神之锤Ⅲ》噩梦通关术
21-164 感受太正时期的浪漫风暴——樱花大战
23-166 石器时代 2.0 ——家族开拓史

**在线争锋**

14-163 《星际争霸》经典对局之鹿死谁手
14-165 从网络游戏兴盛说起
16-162 双面人——我所经历的《网络创世纪》
18-162 韩国代表团郑州之行报道
18-164 星际争霸——世界顶尖高手战报
20-163 风中那滴雨做的云——永别二战，永别你
22-162 永远的战网——暗黑破坏神Ⅱ：毁灭之王战网游戏经验谈
24-162 母巢之战 108 战术全面改进——Zerg 篇
24-166 虚幻竞技场实战经验谈

**有字天书**

*补丁铺*

13-167～168
《无人永生》升级档 #3、《致命武力》存档修改器、《侠客游第三书》存档管理器、《永远的羁绊》通关档、《英雄无敌历代记终结篇》7项属性修改器、《神秘岛Ⅲ——放逐者》编辑器、《战争启示录》两项属性修改器、《沙丘魔堡 3000》无限金钱修改器、《Z 字特工队——钢铁战士》所有关卡显示器、《黑与白》v1.1 Beta 升级补丁

14-167～168
《帝王——沙丘之战》完美汉化包、《太阁立志传Ⅳ》人物属性编辑器、《太阁立志传Ⅳ》完美光盘补丁、《大富翁Ⅴ》破关存档、《暗黑破坏神Ⅱ》v1.08 官方升级档、《太阁立志传Ⅳ》卡片收集度100存档、《赏金奇兵——西部通缉令》选关器、《闪点行动》两项属性修改器、《宙斯——海神波塞冬》金钱修改器、《暗黑破坏神Ⅱ》v1.08 战网工具

17-167～168
《剑侠情缘外传——月影传说》补丁包、《新仙剑奇侠传》补丁包、《浣花洗剑录》补丁包

15-168～169
《三国志Ⅷ》超级补丁包、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》人物编辑器、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》存档编辑器、《帝国时代——征服者》升级档、《源毒》v10.1 升级档、《太阁立志传Ⅳ》日文版v1.12 版升级档、《帝王——沙丘之战》v1.07 版升级档

16 - 167～168
《太阁立志传Ⅳ》完美修改器、《机甲指挥官Ⅱ》两项属性修改器、《黑与白》v1.10 最终升级档、《帝国时代Ⅱ——征服者》v1.0b 升级档、《Z 字特工队——钢铁战士》v1.30 版升级档、《博德之门Ⅱ——巴哈的王座》超级修改器、《三角洲Ⅲ——大地勇士》v1.00.31 升级档、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》

17-167～168
《剑侠情缘外传——月影传说》补丁包、《新仙剑奇侠传》补丁包、《浣花洗剑录》补丁包

18-167～168
《信长之野望——岚世记》完美中文汉化包、《三国志Ⅷ》日文版、《幕府将军战神篇——蒙古人侵》属性修改器、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》万套完全装备库v4.0、《樱花大战》中文版、《楚留香新传》完善内存修改器 v1.1e、《帝国时代Ⅱ——征服者》v1.0c 升级档、《帝王——沙丘之战》v1.08 版升级档、《游戏圣经》v2.0、《英雄本色》所有关卡显示器

19 - 167～168

《武林群侠传》可输入主角姓名官方补丁、《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》补丁包、《仙剑客栈》完美内存修改器、《三国立志传》全武将完美修改器改良版、《活祭》简体中文汉化包、《楚留香新传》v1.1g 简体版升级档加光盘补丁、《虚幻竞技场》官方最新加强版、《足球2001》中国队十强赛最新阵容补丁

20－167～168

《英雄无敌历代记》简体中文汉化"大包"、《英雄本色》v1.01 版5项属性修改器、《武林群侠传》游戏属性内存修改器 v3.0、《帝国时代Ⅱ——征服者》v1.0c 完全汉化包、《机甲指挥官Ⅱ》简体中文汉化包

21－168～169

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09b 版升级档、《暗黑破坏神Ⅱ》v1.09b 版升级档、《帝王——沙丘之战》v1.09 版升级档、《英雄本色》v1.02 版升级档、《工人物语Ⅳ》v1.12.916 版升级档、《英雄萨姆》v1.04 版升级档、《暗黑之王》v1.1.10 版升级档、《新神雕侠侣贰》官方升级档v1.01、《Z字特工队——钢铁战士》v2.0 版升级档、《教父Ⅱ》v1.07 版升级档

22－167～168

游戏汉化大礼包、《盟军敢死队Ⅱ》大礼包中文游戏补丁大礼包、优秀修改器大礼包

23－168

《地球时代》简体中文汉化包、FIFA2002完美光盘补丁、《三国志Ⅶ》新武将编辑器 v1.0、《凌波育成计划》通关图片档、《反恐精英》v1.3 版中文完美汉化包、FIFA2002 所有赛事开启补丁

24－168～169

优秀中文补丁大礼包、优秀国外补丁大礼包、游戏大作升级档大礼包

**秘技屋**

13－169～170

侠客行、超级摩托2001、赏金奇兵——西部通缉令、CIA孤胆英雄、半条命——蓝色行动、珍珠港——千钧一发

露天公路大赛、高尔夫大亨、2001高台滑雪挑战赛、工人物语Ⅳ、灵异邪咒、经济战争、商业王子Ⅱ、碧空战队、暗黑破坏神Ⅱ（更新秘技）、哥萨克——欧洲战争（更新秘技）

14－169～170

大富翁Ⅴ、彩虹六号——隐秘战争、机甲战士Ⅳ、星舰迷航——深度空间九之主权战争、恶魔岛、究极弹球、黑与白、亚特兰蒂斯——失落的王国、剑侠情缘外传——月影传说、模拟人生、新神雕侠侣、英雄萨姆——最初遭遇战

15－170

鬼屋魔影Ⅳ——新的噩梦、英雄无敌历代记——最终章、柏德之门Ⅱ——巴哈的王座、女神守护者、部落Ⅱ

16－169～170

文明——天赋神权Ⅱ、黑金企业、部落Ⅱ、超能魔法师、越南战争Ⅱ——特别任务、恐龙、光速兔崽、三国志Ⅷ（日文版）、永远的突袭、中华一番客栈Ⅲ——满汉全席、博德之门Ⅱ——巴哈的王座、独立战争Ⅱ

17－169～170

英雄本色、短兵相接、新仙剑奇侠传、爱的记忆——我心中的名字、蚂蚁帝国、最后解放、星际空间站、剑侠情缘外传——月影传说、浣花洗剑录、永恒传说——奇幻水晶缘、宙斯——海神之战、政治大亨、战争启示录

18－169～170

征服——边界战争、新仙剑奇侠传、新绝代双骄Ⅱ、侠盗猎车手Ⅱ

19－169～170

三国立志传、福特名车赛、青铜斗士、劲爆美式橄榄球2002、不可思议的机器——更精巧的装置、辛普森一家、银河私掠者Ⅱ——黑暗的深渊、疯狂都市Ⅱ、猎鹿人Ⅳ

20－169～170

机甲指挥官Ⅱ、剑侠情缘外传——月影传说、巫师与勇士、侏罗纪公园——弱肉强食、剑灵、中情局——孤胆英豪、烽火连天、黑月编年史、三国战记、教父Ⅱ、过山车大亨——无限风景、星际空间站、闪点行动——冷战危机、猎鹿人Ⅴ

21－170

911救火队、盟军敢死队Ⅱ、赏金奇兵——西部通缉令、机甲指挥官Ⅱ、红色派系、太平天国——天下一统、星梦之路

22－169～170

重返狼穴、黎明圣记、城市百分百、神秘岛Ⅲ——放逐、巴黎——达喀尔拉力赛、乐高赛手、神怪聊斋——鬼寺、第三次世界大战——黑金、公路战争、苍穹战记、仙剑客栈、抢救贫穷大作战、公主的回忆

23－269～170

动物园大亨、帝国企业、中华客栈Ⅱ、仙狐奇缘前传——水火金雷、天堂、百战天虫——世界大战、维京物语

24－170

威震敌后、暗黑武士道、哈利波特与女巫的魔法石、书生除魔——百鬼夜宴、异形对捕食者Ⅱ、中华大排档、星球大战——银河战场

**大画戏游**

13－171　编辑部的故事（六）
14－171　编辑部的故事（七）
15－171　编辑部的故事（八）
16－171　编辑部的故事（九）
17－171　编辑部的故事（十）
18－171　编辑部的故事（十一）
19－171　编辑部的故事（十二）
20－171　编辑部的故事（十三）
21－171　编辑部的故事（十四）
22－171　编辑部的故事（十五）
23－171　编辑部的故事（十六）
24－171　编辑部的故事（十七）

**读编往来**

13－69　《大众软件》2001上半年文章总目
13－74　"《剑灵》游戏小说有奖征文活动"揭晓
14－73　编辑部一日
14－75　2000-2001年度最佳文章和最佳栏目评选
14－76　《爱的记忆》征文大赛揭晓
15－69　乱枪举兮魂飞扬——大软CS比赛纪实
16－75　新世纪"创新杯"电脑音乐大赛揭晓
16－76　"中国芯"我最喜爱的国产品牌电脑评选揭晓
18－78　2000-2001年度最佳文章和最佳栏目评选揭晓
19－74　"大众软件让你做"征文活动揭晓
21－74　"游神秘之岛，赢神秘大奖"活动

**游戏剧场**

13－75　剑神传说（一）
14－77　剑神传说（二）
15－75　剑神传说（三）
16－77　剑神传说（四）
17－76　剑神传说（五）
18－81　剑神传说（六）
19－75　命运注定的空间（一）
20－77　命运注定的空间（二）
21－77　命运注定的空间（三）
22－77　命运注定的空间（四）
23－76　命运注定的空间（五）
24－76　命运注定的空间（六）

**注：大众软件2001年上半年文章索引（2001.1——2001.12）见2001年第13期杂志。**

大众软件CD——

# 《大众游戏》2002年第一期 内容简介

热点透视：魔力宝贝

重返德军总部

文字截选：“在公元九世纪的时候，撒克逊人还没有接受基督教，他们在一名叫海德里希的王子统领之下，游走在荒野上，他们希望脱离强大的法兰克王朝，建立一个伟大而荣耀的德国城邦。

在命运之神的眷顾下，几个撒克逊人发现了一卷来自东方的神秘之书，他们用惊人的毅力解读了神秘之书并把那书献给了他们的王。他们的王，海德里希王子于是相信自己是来自北方神秘古国图乐人的后裔——一个拥有纯粹意识的民族。他相信自己能够得到祖先的力量。”

➔ 游戏先锋：《终极刺客Ⅱ——沉默的暗杀者》（Hitman 2: Silent Assassin）

《秘密潜入Ⅱ——隐秘袭击》（Project IGI 2: Covert Strike）

《虚幻世界Ⅱ》（Unreal II）

《第一次亲密接触》

《三国群英传Ⅲ》

《网络三国牌》

➔ 天地攻略：文明Ⅲ

格兰蒂亚Ⅱ 剧情攻略

文字截选：“绚丽的梦之花园瞬间枯萎下来，而那些变为精灵的村人们的心也都飘回村中。看到桑德拉悲痛的样子，米蕾妮娅便说一旁残留着的白色花朵是爱拉的心之碎片，如果让这花园再度开满鲜花的话，爱拉的心或许就能回来了。”

➔ 玩友沙龙：Look At Me

文字截选：“我们手持着枪，穿行在大街小巷、荒野平原，等待着对面闪出一个人，打死他，或者被他打死。

我们挥霍青春，浪费生命。但我们从不在乎。

因为所有的故事，都只从某一个时间开始，在某一个时间结束。”

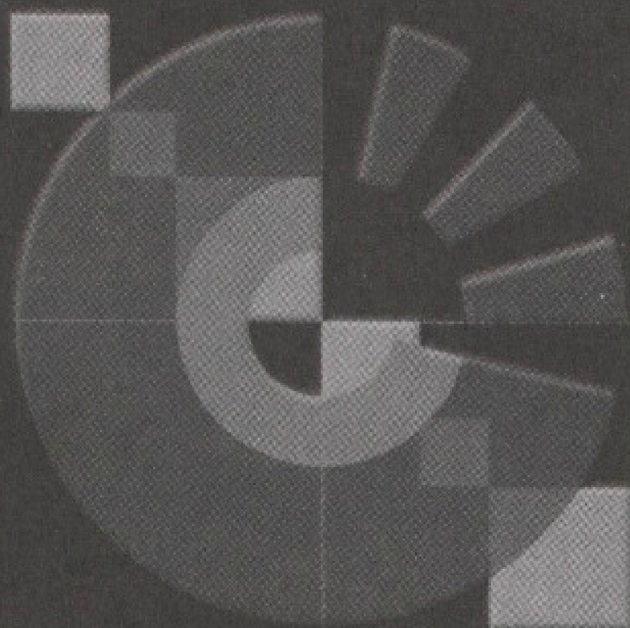
➔ 珍珠视点：小偷派对

文字截选：“杀人不是好游戏，无论如何，不要杀人……抢劫不是好游戏，无论如何，不要抢劫——王小波

窃书不算偷——孔乙己

艺术地看，小偷的行为更像找东西——我

迷上冒险类游戏之后，家里所有的犄角旮旯都被翻得乱七八糟，呈万劫不复状。真担心你成为败家子——我妈”



**请对我们保持关注。**
**我们报导游戏，我们诠释生活。**
**大众游戏，中国专业游戏资讯提供。**

**惊喜大16开**

## 大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织

封三、前彩2、3、100、101、102、目录、版

## 广告索引


| 企业名称 | 广告内容 | 所在页码 |
|---|---|---|
| DELL | 商用台式机 | 封底 |
| DELL | 笔记本电脑 | 封二 |
| 摩托罗拉 | 手机 | 首页 |
| 晶合互动 | 游戏软件 | 末页 |
| 天人互动 | 游戏软件 | 前彩4 |
| 天人互动 | 游戏软件 | 前彩5 |
| 天人互动 | 游戏软件 | 前彩6 |
| 天人互动 | 游戏软件 | 前彩7 |
| 卓越数码 | 游戏软件 | 前彩8 |
| 第三波戏谷 | 游戏软件 | 前彩9 |
| 恒星科技 | 游戏软件 | 前彩10 |
| 北京圣比尔 | 游戏软件 | 前彩11 |
| 大众游戏 | 出版物 | 前彩12 |
| 武汉奥美 | 游戏软件 | 前彩13 |
| 冠君荣业 | 游戏软件 | 彩插1 |
| 实达铭泰 | 游戏软件 | 彩插2 |
| 网易 | 游戏软件 | 彩插3 |
| 寰宇之星 | 游戏软件 | 彩插4 |
| 美丽新世界 | 出版物 | 彩插5 |
| 年鉴 | 出版物 | 彩插6 |
| 上海育碧 | 游戏软件 | 彩插7 |
| 上海育碧 | 游戏软件 | 彩插8 |
| 熊猫卫士 | 杀毒软件 | 96 |
| 实达铭泰 | 杀毒软件 | 97 |
| 电脑教育报 | 出版物 | 98 |
| 实达铭泰 | 软件 | 98 |
| 京里仁 | 软件 | 99 |
| 《锐》 | 出版物 | 103 |
| 晶合互动 | 出版物 | 104 |
| 广州利昌行 | 游戏外设 | 105 |
| 万众合力 | 软件 | 106 |
| 万众合力 | 软件 | 107 |
| 连邦软件 | 软件 | 108 |
| 晶合互动 | 游戏软件 | 109 |
| 超星 | 阅读软件 | 109 |
| 五洲通 | 留学咨询 | 109 |
| 金山公司 | 软件 | 110 |
| 金山公司 | 杀毒软件 | 111 |
| 金山公司 | 游戏软件 | 112 |
| 金山公司 | 游戏软件 | 113 |
| 《电脑新时代》 | 出版物 | 114 |
| 晶合互动 | 游戏软件 | 115 |
| 武汉奥美 | 游戏软件 | 134 |
| 武汉奥美 | 游戏软件 | 135 |
| 新天地 | 游戏软件 | 144 |
| 新天地 | 游戏软件 | 145 |
| 武汉奥美 | 游戏软件 | 154 |
| 武汉奥美 | 游戏软件 | 155 |
| 盟创科技 | 液晶显示器 | 插页 |
| 瑞星 | 杀毒软件 | 目录 |




东方卫士首款反新病毒软件




# 东方卫士

## 提醒您——
## 不用担心新病毒

## 告诉您——
## 什么才是新病毒

新病毒——是用传统杀毒方法无法抵御的病毒
新病毒——是即将出现的未知病毒
新病毒——是比现有已知病毒隐蔽性更强、危害性更大的病毒

## 承诺您——
## 不用频繁升级 就可防反新病毒

**产品特点：**

**反新病毒模块--自免疫反毒系统**

- 反病毒不依赖病毒特征码。通过软件认证系统和虚拟行为判断系统相互配合、共同作用，有效的进行遏制了尚未破解代码的新病毒。
- 无需频繁升级。由于本系统不采用病毒特征码反毒，当新病毒出现时不用像传统杀毒软件一样更新病毒特征库，仍然可以照样安全反毒。
- 自发反毒无须亲自动手。东方卫士能将所有病毒拒之门外，省去你经常查杀、费时费力的麻烦。
- 东方卫士安装后都会立刻发挥作用，即使将东方卫士卸载、删除，只要重新安装一切都会恢复如初。
- 极低的CPU资源占用率。

**系统及文件保护模块**

1. 安全漏洞监测　2. 智能高效备份系统　3. 智能密码保护系统　4. 网络监控系统

**硬盘保护模块**

1. 数据恢复系统　2. 硬盘物理损伤救护系统

**病毒清除模块**

国际顶级技术，可清除国内、国际6万多种病毒，包括宏病毒、网络蠕虫、恶性CIH、爱虫、求职信、尼姆达等病毒及其变种。支持压缩文件检查，多系统使用，适用于DOS/Windows95/98/ME/XP。

**东方卫士专业版**
**建议零售价189元**

"安全1+1"
中国人寿全力承保

凡在活动期间购买东方卫士，将获赠一份 5000 元人身意外险。

邮购地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10#　邮编：100086
收件人：实达铭泰　Http://www.sunv.com　电话：010-62501955转客服部
邮购免邮资

# 我的驱动在哪里

## 《驱动之家2002》

**面向：驱动发烧友 装机商 DIY一族 机房管理员**




- 与 www.mydrivers.com 联合推出，随时进行驱动升级!
- 提供“数据搜索引擎”，快捷查询所需驱动!
- 最新最全 1996-2001 年 20000 条驱动程序!
- 涵盖主板BIOS、显卡、声卡、输入设备、网卡及调制解调器等众多驱动!

**全套装 14CD仅售78元**

**分类装**

| | | |
|---|---|---|
| 第一辑 | 显卡驱动（上） | 4CD/26元 |
| 第二辑 | 显卡驱动（下） | 3CD/22元 |
| 第三辑 | 声卡驱动 | 2CD/16元 |
| 第四辑 | 输入设备驱动、网卡驱动、主板驱动、解压卡驱动、光驱驱动、磁盘驱动 | 3CD/22元 |
| 第五辑 | 主板BIOS驱动 | 2CD/16元 |

**电影、人物、金曲、畅销书……打造经典、时尚的英语有声杂志**

## 《疯狂英语MP3》2001全年合集

**1CD+300页中英对照浓缩杂志/26元**

- 一碟全囊括：涵盖6本杂志12张CD全部内容!
- 完全CD音质：清晰、流畅、优美!
- 学习功能强：中英文字幕随意显示、课文段落任意点击播放!
- 适用范围广：PC机、MP3播放器、带有MP3播放功能的VCD/DVD机!

**《疯狂英语MP3》2000-2001 两年合集 2CD+450页浓缩杂志/39元**

**《疯狂英语MP3》2000 全年合集 1CD+140页浓缩杂志/22元**







**享誉全球的专业排版软件**

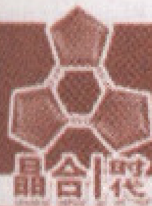
## 《Adobe PageMaker 6.5C互动学排版》

**1CD+260页教程/28元**

- 集声音教学、操作演示、用户练习于一体的互动式教学软件!
- 最新版本 PageMaker 6.5 的中文版!
- 功能更强大、更完善、更切合操作人员习惯!

**让您轻松、快速成为专业排版高手!**

LESSON
北京碟中碟软件科技发展有限公司 出品
里仁软件行销联盟 京里仁计算机公司 发行
网站：www.dzd.com.cn
通讯：北京中关村邮局107信箱
邮编：100080
经销商定货电话：82612510/86241512/82610701
咨询电话：62654732/33/34/35
咨询邮件：lr_xaj@21cn.com
广州代表处：020-87511223
上海代表处：021-63222260
太平洋电子城 82667386
知春电脑城 82619601
公主坟科苑书城 68515544-2048
西单图书大厦：66078462
王府井新华书店：65253775
全国各软件店、音像店、书店、卓越网、搜狐网有售。 欢迎邮购，每套加邮费5元。
碟中碟 系列软件



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

# 《大众软件》邮购中心



## 快、快……，该订杂志啦！

即日起可从邮购中心订阅2002年全年《大众软件》杂志，全年挂号邮寄，订阅价204元；平刷邮寄156元。全年《大众软件CD》挂号邮寄201.6元，平邮177.6元。《水晶宝合》，全年挂号邮寄，240元，平邮216元。凡在邮购中心订阅全年大众软件杂志或全年光盘者，赠送**第七届大众软件奖券二张**及**晶合互动最新游戏一款**。

2002年全年电脑新时代杂志，挂号邮寄74元，平刷邮寄50元（此价格只在邮购中心享受）。订购全年电脑新时代杂志者，赠送**第二届《电脑新时代》奖券一张，晶合互动最新游戏一款**和**飞鸟1代认证卡一张**。

**（注：订阅全年杂志、光盘，平刷邮寄中途丢失，无法查询。）**

## 梦想成真




| 品名 | 价格 |
|---|---|
| 100+100百期攻略精华 | 68 |
| 2001年增刊.net | 20 |
| 2001年1、2、5、7-10期杂志 | 6.5/本 |
| 95年合订本 | 25/本 |
| 96年合订本（上、下） | 25/本 |
| 97年合订本（上、下） | 25/本 |
| 98年合订本（上、下） | 25/本 |
| 99年合订本1、4季度 | 25/本 |
| 2000年1、2、3季度 | 25/本 |
| 暗黑破坏神II（豪华版） | 228 |
| 地下城守护者（世纪回顾版） | 48 |
| 野兽与乡巴佬（世纪回顾版） | 30 |
| 失落大地（世纪回顾版） | 36 |
| 核心战事（世纪回顾版） | 28 |
| 千典樱花IV--动漫英雄传 | 38 |
| 水浒英雄传 | 28 |
| 樱花浪漫盒 | 199 |

（数量有限）








大富翁人物匙扣 2.5元/个

## 世纪圣诞 与您共度



| 品名 | 价格 | 品名 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 胸章 | 2.5* | 投币QQ | 42* |
| 鼠标垫 | 5* | 腰包 | 45 |
| 手机绳 | 10 | 大毛企鹅 | 50* |
| 小毛企鹅 | 10* | 手提袋 | 70* |
| 树脂风铃 | 15 | 缤纷时表 | 72 |
| PU匙扣 | 15 | 背包 | 75 |
| 毛绒相框4R | 35 | 情侣表（1对） | 240 |
| 挂式钱包 | 36 | 特大QQ | 180* |
| 博士帽企鹅 | 36* | | |

会员不打折

（带*产品，分为Q哥、Q妹，请您在汇款邮购时注明）




| 品名 | 价格 |
|---|---|
| 2001年大礼包 | 248 |
| 奥德赛比赛用牌 | 80 |
| 奥德赛补充包 | 25 |
| 启示录预组套牌 | 80 |
| 启示录补充包 | 25 |
| 启示录肥包 | 200 |
| 2000年冠军套牌 | 99 |
| 2001年冠军套牌 | 99 |
| 第七版起始牌（中文版） | 65 |
| 第七版补充包（中文版） | 25 |
| 三国起始牌（中文版） | 50 |
| 三国补充包（中文版） | 20 |
| 三国预组（中文版） | 50 |
| 大战役比赛用牌（中文版） | 80 |
| 大战役补充包（中文版） | 25 |
| 时空转移预组套牌（中文版） | 80 |
| 时空转移补充包（中文版） | 25 |
| 时空转移肥包 | 200 |
| 预言预组牌（英文版） | 80 |
| 预言补充包（英文版） | 25 |
| 玛凯迪亚预组牌（英文版） | 80 |
| 玛凯迪亚补充包（英文版） | 25 |
| 进口生命计数器 | 50 |
| 红色牌套 | 60 |
| 黑色牌套 | 60 |
| 万智牌九格牌模 | 4 |
| 时空转移牌盒 | 100 |
| 启示录牌盒 | 100 |
| 美国UltraPRO九格牌膜 | 3 |
| 美国UltraPRO四格牌膜 | 2.5 |
| 美国UltraPRO单张硬牌夹 | 3 |
| 意大利三熊四格牌夹 | 38 |
| 意大利三熊九格空牌夹 | 45 |
| 国产九格牌册（18页） | 28 |
| 奥德赛完全中文卡表 | 5 |
| 大战役小说 | 28 |



## 精品荟萃

| 品名 | 价格 | 品名 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 大富翁5 | 48 | 新世纪福音战士－绫波育成计划 | 48 |
| 联众年卡 | 120 | 雅思－IELTS模拟考场 | 99 |
| 联众季卡 | 35 | 鬼屋魔影4 | 69 |
| 骄城 | 28 | 半条命－蓝色行动 | 68 |
| WGS300点点数卡 | 15 | 神雕大侠－攻坛包 | 49 |
| WGS620点点数卡 | 30 | 云斯顿赛车4 | 68 |
| WGS1060点点数卡 | 50 | 主权之争 | 68 |
| WGS124种宠物卡典藏版 | 4800 | 独立战争2 | 68 |
| 红月（小时卡） | 15 | 石器时代2.0（新手报到包） | 29 |
| 千年（储值卡） | 28 | 复活邪神II | 48 |
| 九城卡10元（侠客） | 10 | 隋唐群英传 | 38 |
| 九城卡20元（圣骑士） | 20 | 超时空英雄传说－狂神降世 | 69 |
| 九城卡30元（精灵王） | 30 | 青涩宝贝II（精装版） | 198 |
| 九城卡50元（光明使者） | 50 | 寻秦记（精装） | 49 |
| 九城卡100元（大天使） | 100 | 寻秦记（简装） | 29 |
| FSGS月费卡 | 18 | 交通巨人之运营精英 | 48 |
| 163特惠上网卡（100元送120元） | 100 | 征服--前线战争 | 48 |
| 163特惠上网卡（50元送60元） | 50 | 天使追杀令 | 38 |
| 樱花大战II | 69 | 百鬼夜宴（精装） | 29 |
| 乾隆王朝人物卡 | 18 | 百鬼夜宴（简装） | 15 |
| 乾隆王朝月费卡 | 18 | | |
| 金庸群侠传网络版点数卡 | 29 | | |
| 笑傲江湖会员卡 | 36 | | |
| 快乐上班族 | 38 | | |
| 神秘岛III | 69 | | |
| 真爱密码 | 48 | | |
| 生死存亡 | 48 | | |
| 明星麻将3缺1 | 39 | | |

**金卡会员邮购软件享受八折优惠**
每次邮购产品，需加5元邮费。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn

**点击www.jhpop.com，您可在"晶合软商网"上直接选购产品！**




## 北京晶合时代软件技术有限公司 晶合软件销售连锁组织

# 诚征加盟

北京晶合时代软件技术有限公司是一家专业从事计算机软件信息传播、软件代理发行和软件连锁行销、以及软件研发的综合性高科技公司。经过5年多坚持不懈的努力，已经在软件发行、渠道建设、媒介运作、项目推广等多方面取得同行瞩目的成就，并逐渐发展壮大为国内最大的娱乐软件专业发行公司，也是全国著名的家用软件连锁销售服务公司之一。

我们诚征软件销售商及网吧加盟晶合连锁销售体系，您将拥有晶合公司强大的宣传支持与品牌优势，丰富齐全且极具价格竞争力的产品供应，优秀周到的服务，是您在与同业竞争中自然处于领先地位。

联系人：北京—张华(82634877)、北京网吧系统—赵晖(82634877)、华东—齐超(82634097)、华南—耿东红(82634096)、东北—张磊(82634096)、西北—韩琳(82634097)、华中—张宏利(82634089)、网吧系统—李洋(82634389)

传真 82634088　E-mail:market@jhpop.com




我们将为您提供：

**最优秀的服务**

**极具竞争力的价格**

晶合北京分店一览表

| 名称 | 电话 | 联系人 | 地址 |
|---|---|---|---|
| 晶合北京总店 | 67164859 | 贾东伟 | 崇文门外磁器口临16号 |
| 晶合中发电子市场分店 | 62630299 | 韦时良 | 中发电子市场1层（知春大厦） |
| 晶合百脑汇分店 | 65995814 | 高健 | 朝阳区百脑汇3层3036 |
| 晶合西单华威分店 | 66024632 | 吴爽 | 西单华威五层 |
| 晶合万事吉分店 | 67621945 | 车丽华 | 丰台区永外刘家窑塔园12号万事吉商城2层 |
| 晶合垂杨柳分店 | 67790550 | 王诗南 | 广渠门外大街28楼东1号 |
| 晶合新源里分店 | 84544718 | 付丽 | 朝阳区新源街31号 |
| 晶合团结湖分店 | 13511018326 | 梁敏 | 团结湖路口亿客隆超市 |
| 晶合劲松西口分店 | 87773745 | 刘碧玉 | 劲松五区520楼文鼎音像店内 |
| 晶合劲松东口分店 | 87773744 | 王美玉 | 劲松中街快乐大本营一层 |
| 晶合和平里分店 | 84210214 | 赵毅南 | 和平天元商厦对面 |
| 晶合西城电子科技书店分店 | 66165974 | 杨月 | 新街口南大街106号 |
| 晶合蒋宅口分店 | 84250823 | 赵志华 | 安定门外大街甲82号 |
| 晶合大兴分店 | 69202500 | 高阳 | 北京市大兴县黄村镇兴丰街62号 |
| 晶合安定门分店 | 86472172 | 郭洪椿 | 安定门内大街181号 |
| 晶合长椿街分店 | 66018119 | 宁琦 | 长椿街国华商场对面 |
| 晶合万寿路分店 | 68159093 | 武利霞 | 海淀区万寿路20号 |
| 晶合科苑书城分店 | 68515544-2095 | 商超 | 公主坟科苑书城 |
| 晶合平安里分店 | 66182792 | 欧纯革 | 平安里十字路口向西100米路南 |
| 晶合广景数码分店 | 67268649 | 路平 | 丰台区西罗园2区20号楼106 |

## 永兴四方　新品上市　诚征代理　3000元开软件店

邮购HTTP://WWW.itseafound.com　咨询电话：010-82641338/37

**电脑优化全面通** 2CD+书=29元
**电影制作宝典** 3CD+书=48元

### 通用文速成大师 2CD+书=68元

本软件全面涵盖日常生活、工作所必需的应用文、公文、商贸文书、法律文书的范文、素材、知识、秘诀等，是智能助您速成"刀笔"的神奇工具。

**1、速成点金。**指点初学者快速掌握"通用文"的基础知识及速成秘诀。**2、可删改的庞大文档模板库。**囊括"通用文"所有体裁、所有类型的范文近千篇，任您删改、润色成"我文"。**3、全面的词句库。**包含1000余条专用词汇、50000余条短语、10000余条成语、10000余条熟语及名言警句、10000余首唐诗宋词元曲，每条成语有词义解释，每首诗词有作者朝代等介绍，方便您准确、贴切选用。**4、快捷的法律条文检索系统。**包括从1949年—至今颁布的所有法律、法规700余部，可即时调用。**5、神速的智能联想。**您可凭一个字，智能联想出与其有关的大量专用词汇、通用词汇、成语、唐诗、宋词、元曲、名言警句，供您任意遣词造句，援句成章。强大的文本编辑功能，支持多种文字颜色及打印。**6、休闲娱乐。**桌面宠物、超级俄罗斯、打飞靶、射小猪、环球五子棋、桌面闹钟等

**附赠：**1、97-99年的全部律师资格考题及详细分析、解答。
2、办公之星、网络寻呼、超级解霸、智能狂拼等实用软件36个；驱动升级7个；动漫音乐、游戏、秘技34个。

**电脑美工基础、进阶、高级全搞定** 12CD+2书500页=128元

| | |
|---|---|
| Photoshop6.0教程、工具实用大全 | 3CD=28元 |
| PageMaker实用教程大全 | 1CD=18元 |
| CorelDRAW实用教程大全 | 1CD=18元 |
| FireWorks实用教程大全 | 1CD=18元 |
| 局域网全搞定(标准版) | 6CD+书=68元 |

给小学、初、高中生的珍贵礼物—写作速成工具
**中小学写作大师** 2CD+2书=48元

**世纪靓图，专业必备。大幅面高精度，分辨率360dpi，PC & MAC均适用。**

平面设计—**建筑酷**　350幅图片，580M　**1CD=18元**　别墅洋楼、都市建筑、中式建筑、西方建筑、室内装潢

平面设计—**人物酷**　1800幅图片，1250M　**2CD=25元**　人体艺术、人物姿态、人物特写、生活写真、体育运动

平面设计—**交通酷**　550幅图片，610M　**1CD=18元**　汽车、飞机、船舶

平面设计—**自然风光酷**　1200幅图片，1300M　**2CD=25元**　瀑布、海洋、雪景、山水、郊外、荒漠、云海、太空

平面设计—**艺术酷**　700幅图片，620M　**1CD=18元**　油画、国画、饮食艺术

平面设计—**婚纱时装酷**　800幅图片，600M　**1CD=18元**　婚纱、时装、时尚，

平面设计—**军事酷**　200幅图片，580M　**1CD=18元**　战机、战车、战舰、枪械

平面设计—**生物酷**　1000幅图片，600M　**1CD=18元**　动物、植物、花卉

**欢迎邮购，赠邮购特价单**

### 永兴四方产品特价月大行动　真诚回报读者

| 产品 | 规格 | 价格 |
|---|---|---|
| 琴棋书画学与通 | 4CD+书 | 58/30 |
| 百万游戏攻略秘籍典藏 | 2CD+书 | 38/20 |
| 3000万能工具库 | 2CD+书 | 35/15 |
| 网页自作实例模板 | 1CD | 19/10 |
| 网页自作工具 | 1CD | 19/10 |
| 网页自作动画素材 | 1CD | 19/10 |
| 网页自作教程 | 1CD | 19/10 |
| 网页自作技巧 | 1CD | 19/10 |
| 世纪图库之E网情深 | 2CD | 22/15 |
| 世纪图库之平面设计 | 2CD | 22/15 |
| 世纪图库之边框情趣 | 1CD | 16/10 |
| 世纪图库之手绘精品 | 1CD | 16/10 |
| 世纪图库之3D材质 | 1CD | 16/10 |
| 世纪图库之卡通影视 | 1CD | 16/10 |
| 女神学园 | 1CD | 28/10 |
| 亚玛兰斯 | 2CD | 28/15 |
| 黑客揭秘及攻防大全 | CD+书 | 29/15 |
| 中国企业契约合同大全 | CD+书 | 168/48 |
| 超级工具库3000 | 2CD+书 | 38/30 |
| 2000万能工具库 | 2CD+书 | 35/15 |
| 编程点金VF6.0、VisualBasic6.0、VisualC++6.0、C++Builder4.0、Delphi5.0 | 各CD+书 | 各36/28 |
| JAVA开发全面通 | 2CD+书 | 39/30 |
| 领航初中套装 | 4CD+书 | 112/50 |
| 领航高中套装 | 5CD+书 | 140/60 |
| 全科医师诊断治疗保健系统 | CD+书 | 168/40 |
| 疯狂打字员+五笔+智能狂拼 | 2CD+书 | 28/25 |
| AUTOCAD200X制作全面通 | 2CD+书 | 39/30 |
| 电脑设计专业图库 | 9CD | 65/60 |
| 光盘刻录制作技巧大全 | 3CD+书 | 39/30 |
| 新电脑故障诊断维修大全 | 2CD+书 | 28/25 |
| 3DSMAX3.X制作全面通 | 2CD+书 | 35/20 |

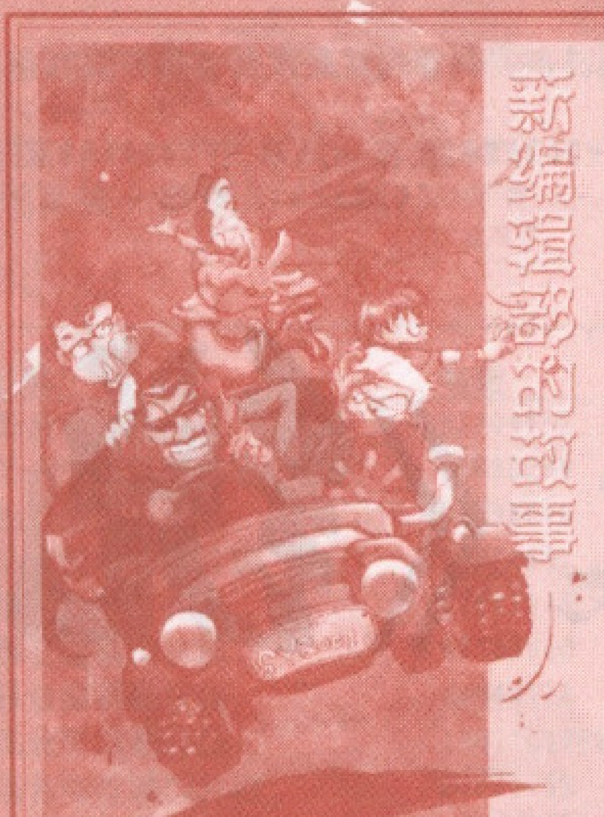
**永兴四方全国软件连锁组织总部** 电话/传真：010-82641338　82641337　62632128/1986　62581138/39　E-mail:itsea@public2.east.net.cn　Chenq@itseafoupd.com
**北京永兴四方科技发展有限公司** 批零邮购地址：北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号（100080）　收款人：束平安　门市：国投科海116B柜　62548465

# 晶合互动 多媒体软件有限公司 近期奉献




十二月上市 售价:55元

- 韩国经典漫画,《大众软件》与晶合互动推出的首套漫画产品。
- 力量、魔法、爱情、友谊……充满着传奇色彩的迷人世界。
- 整套漫画丛书共6本，32开，采用精美包装外盒。



十二月上市 售价:28元

- 叙述了《大众软件》创办至今的许多重要事件，以及6年来在《大众软件》编辑部发生的众多趣事。
- 刻画了数十位个性鲜明的人物，包括读者们熟悉的编辑、作者。
- 深受读者喜爱的“大画戏游”栏目的最新版本。
- 整套漫画丛书共3本，每本150页，32开，精美印刷。




十二月上市 售价:20元

- 书中详细介绍了“石器世界”的方方面面。
- 包括新手上路篇、冒险任务篇、合成与料理、宠物大博览、石器面面观、家族兴荣篇等内容。
- 完全的任务攻略、新的合成方法、数百种料理配方及对家族系统的全面介绍，绝对是您玩“石器”的好帮手。




一月上市 售价:25元

- 故事梗概——克撒和米斯拉的战争终于结束了。克撒虽然利用超时空的力量将米斯拉置于死地，但却感到十分愧疚，于是他开始流浪于各时空。可是这一切的战事，已经改变了克撒。他心中纠结着难以解开的心结：他已成为旅法师。
- 随书附赠光盘一张，包含万智牌教学和第七版精美图片。
- 美国威世智授权，万智牌小说系列最新产品。




热卖中 售价:28元

- 精美、详尽的各关地图和攻略指引，丰富的历史、武器、装备资料。
- 详细的人物介绍，以及操作指南和过关技巧，同时包括专业的评论和有趣的内幕花絮。
- 赠送光盘一张，包含补丁、避纸、动画等。
- 标准16开，精美的彩色印刷和多达200页内容，绝对是“盟军”爱好者的首选。现正热卖中！

晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

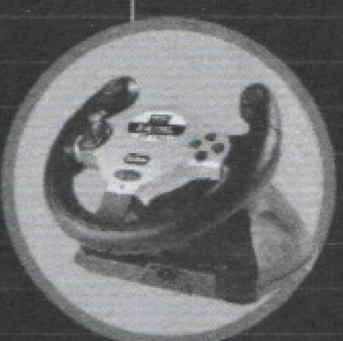
地址：北京海淀区真甲店130号恩济大厦413室
邮编：100036 网址：www.jhgame.com
电子函件：support@jhgame.com
电 话：010-88118588-5012 传真：010-88135693
技术支持：010-88118588-5000
销售：010-88131971


广告







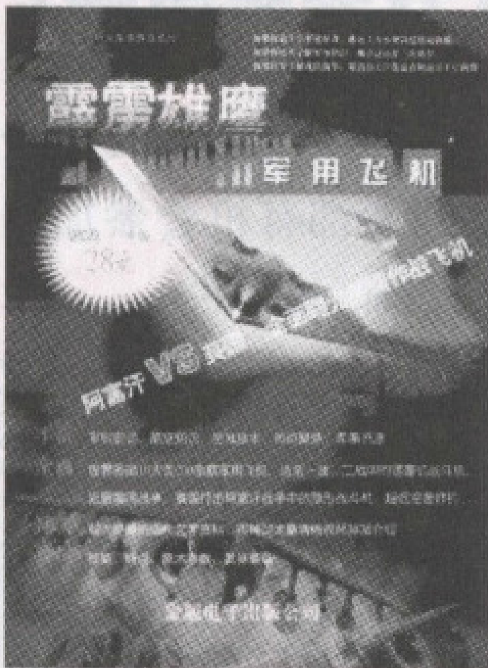

# 万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销 必属精品

## 霹雳雄鹰——军用飞机

2CD 28元 阿富汗 VS 美国 全面曝光美国作战飞机

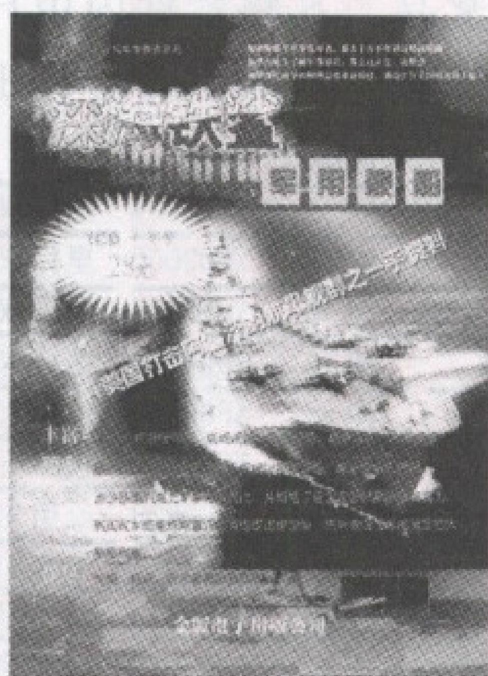
如果你要了解现代战争，请你关注盘旋在美国上空的鹰



## 深海铁鲨——军用舰船

美国打击阿富汗的航母舰群之一手资料 28元

如果现代战争的模型需要重新构建，那请关注美国海湾海上霸王



## 陆战铁流——战车与火炮

28元

美国 VS 阿富汗之战车与火炮详尽展示

如果你是个军事爱好者，那么千万不要错过精品收藏

如果你还不了解军事知识，那么这正是一次机会



## 出国留学移民资料大全

5500余篇文章全面详尽



38元

- 文书范例
- 资料准备
- 出国费用
- 出国服务
- 出国考试
- 签证指南
- 政策法规
- 国外高校
- 移民

## 网页网站设计全面通

48元 8CD



- 矢量动画制作之王
- 网页图像编辑制作软件
- Adobe 的网站设计制作软件
- 网页编程资源荟萃
- 网页编辑首选利器
- 动态网站设计制作软件
- Adobe 称之为 Flash 杀手

赠60页手册

## Windows系统工具与教程

没有软件的电脑只不过是废铁一堆！

合适的软件，会将电脑变为最得力的助手！



2CD

28元

- 操作系统工具
- 系统管理工具
- 系统维护工具
- 系统安全工具
- 系统增强工具
- 系统周边资源
- 其它工具

## 2001 网页制作三剑客



三剑在手 网络世界任我行

赠160页手册

4CD 38元

## 图形图像制作全面通

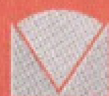


8CD 48元

图形图像设计七种武器

- 经典图形处理软件 Photoshop
- 矢量图设计软件 CorelDraw
- 专业美工设计软件 Illustrator
- 视频编辑首选 Premiere
- Photoshop 最佳搭档 Imageready
- 图形原创软件 FreeHand
- 排版软件 PageMaker

**诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商**



特约邮购 万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109、62510224（24小时）
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

# 全民正版先锋价

## 买10元正版 还有机会中大奖，难道您还会买盗版吗？

正版先锋

为响应政府迎接世贸、打击盗版的行动，中国正版软件主渠道联合推出低价优质正版软件—《**正版先锋**》系列软件！瑞星公司支持全民正版，独家赞助奖品。凡将软件内用户卡寄回者都有机会参加抽奖。抽奖详情请浏览网上连邦：www.federal.com.cn

| 编号 | 名称 | 定价 | 编号 | 名称 | 定价 |
|---|---|---|---|---|---|
| XF01001 | 暗黑秘石 | 15元 | XF03004 | 里仁叔叔—游戏学造句 | 10元 |
| XF01002 | 帝都魔域传 | 10元 | XF03005 | 里仁叔叔—儿童IQ游乐园动物篇 | 10元 |
| XF01003 | 机甲争霸战3 | 10元 | XF03006 | 里仁叔叔—儿童IQ游乐园海洋篇 | 10元 |
| XF01004 | 模拟天下 | 10元 | XF03007 | 里仁叔叔—IQ200智力风暴 | 10元 |
| XF01005 | 圣剑大陆 | 10元 | XF03008 | 里仁叔叔—独自在家我不怕 | 10元 |
| XF01006 | 侠客游-前途道标 | 10元 | XF03009 | 飞跃听读王 | 10元 |
| XF01007 | GAME风暴 | 10元 | XF03010 | 反黑先锋 | 10元 |
| XF01008 | NG游戏强力出击 | 10元 | XF03011 | 无敌加解密 | 10元 |
| XF01009 | 搞笑游戏总动员 | 10元 | XF03012 | 格斗悍将 | 10元 |
| XF01010 | 24个轻松小游戏 | 10元 | XF03013 | 中国神龙 | 10元 |
| XF01014 | 英语话王 | 15元 | XF03014 | 里仁叔叔—英语对对碰（拇指篇） | 10元 |
| XF01018 | 千禧大餐 游戏屏保贺卡合集 | 10元 | XF03015 | 里仁叔叔—英语对对碰（食指篇） | 10元 |
| XF01019 | 幸福LINUX家庭版 | 10元 | XF03016 | 里仁叔叔—英语对对碰（中指篇） | 10元 |
| XF01020 | 盈华双语浏览器 | 10元 | XF03017 | 里仁叔叔—快乐诗词曲-成长好伙伴 | 10元 |
| XF01021 | PC配件水货曝光与识别 | 10元 | XF03018 | 里仁叔叔—少儿创作启蒙-玩转小作家 | 10元 |
| XF01022 | 财神3000 | 10元 | XF03019 | 里仁叔叔—少儿名人百科-心智的启迪 | 10元 |
| XF01023 | 财务商务软件演示版专集 | 10元 | XF03020 | 豪赌拉斯维加斯系列-明星对战梭哈 | 10元 |
| XF01024 | 管理设计软件演示版专集 | 10元 | XF03021 | 豪赌拉斯维加斯系列-超级名人十三张 | 10元 |
| XF01025 | 天籁世界之中外古典名曲欣赏 | 10元 | XF03022 | 豪赌拉斯维加斯系列-巨星锄大D | 10元 |
| XF01026 | 网络情人卡 贺卡集萃 | 10元 | XF03023 | 非常小游戏2001 | 10元 |
| XF01027 | 中国高等院校查询系统 | 10元 | XF03024 | 异形之强力反击 | 10元 |
| XF01028 | 中国历代文物精品集萃 | 10元 | XF03025 | 极地之光 | 10元 |
| XF01029 | 读者98合订版 | 10元 | XF03026 | 自得棋乐II | 10元 |
| Xf02001 | 《读者》200期—阅读篇 | 10元 | XF03027 | 古墓丽影四 | 10元 |
| Xf02002 | 《读者》200期—欣赏篇 | 10元 | XF03028 | 画曲经典 | 10元 |
| Xf02003 | 《读者》200期—休闲篇 | 10元 | XF03029 | 小提琴全集 | 10元 |
| Xf02004 | 中国名画珍藏（先秦-元代） | 15元 | Xf04005 | 跟大师学绘画 | 15元 |
| Xf02005 | 中国名画珍藏（明代） | 15元 | Xf04006 | 初中文言文练习与详解 | 10元 |
| Xf02006 | 中国名画珍藏（清代-现代） | 15元 | Xf04007 | 中国写意花鸟入门 | 15元 |
| Xf02007 | 世界室内设计细部图集（上） | 10元 | Xf04008 | 少儿百科全书--知识篇 | 10元 |
| Xf02008 | 世界室内设计细部图集（中） | 10元 | Xf04009 | 少儿百科全书--健康篇 | 10元 |
| Xf02009 | 世界室内设计细部图集（下） | 10元 | Xf04010 | 麻将总动员 | 10元 |
| Xf02009 | 好莱坞之声-电影英语 | 10元 | Xf04011 | 怎样写好作文（小学基） | 10元 |
| Xf02010 | 挑战托福(I) | 10元 | Xf04012 | 怎样写好作文（小学升） | 10元 |
| Xf02011 | 挑战托福(II) | 10元 | Xf04013 | 怎样写好作文（初中基础） | 10元 |
| Xf02012 | 神奇英语 | 15元 | Xf04014 | 怎样写好作文（初中升级） | 10元 |
| Xf02013 | 棋牌乐—棋牌游戏大全 | 15元 | Xf04015 | 怎样写好作文（高中基础） | 10元 |
| Xf02014 | 轻松游戏屋（冒险类大全） | 10元 | Xf04016 | 怎样写好作文（高中升级） | 10元 |
| Xf02015 | 轻松游戏屋（益智类大全） | 10元 | Xf04017 | 温馨小游戏 | 15元 |
| Xf02016 | 轻松游戏屋（战斗类大全） | 10元 | Xf04018 | 超级图霸1 | 15元 |
| Xf02017 | 大家来找碴II | 15元 | Xf04019 | 超级图霸2 | 15元 |
| Xf02018 | 游戏经典-游戏2001全接触 | 15元 | Xf04020 | 超级图霸3 | 15元 |
| Xf02020 | 加密解密实用大全 | 10元 | Xf04021 | 一级Windows | 15元 |
| Xf02021 | 3000万能工具库II | 15元 | Xf04022 | 二级C | 10元 |
| Xf02022 | 网络编程技巧及实例大全 | 10元 | Xf04023 | 二级Fox Base | 10元 |
| Xf02023 | 视频影像-制作工具及插件 | 10元 | Xf04024 | 二级Qbasic | 10元 |
| Xf02024 | 三维图像-制作工具及插件 | 15元 | Xf04025 | 学Visual Basic 6.0 | 10元 |
| Xf02025 | 平面图像-制作工具及插件 | 15元 | Xf04026 | 学Visaul FoxPro 6.0 | 10元 |

以上为部分产品目录，详细资料请登陆相关网站。

欢迎邮购，邮购方法：
请在汇款单附言栏写明编号和名称，若填写不下，可另发传真或电子邮件（service@federal.com.cn）。包裹邮费为5元，特快专递为30元。请一定写明您的详细地址、邮编、电话或E-mail。汇款地址：北京市1997信箱 邮编：100080 电话：8008108808

**中国正版软件主渠道　联合推广**

北京连邦软件股份有限公司 TEL：010-62525338 www.federal.com.cn
北京京里仁计算机技术有限公司 TEL：010-62615307 www.dzd.com.cn
北京万众合力科技有限责任公司 TEL：010-62510135 www.10000z.com
北京育碟苑科技发展有限公司 TEL：010-82656587 www.edusoft.com.cn

**享受游戏修改的超级乐趣　　内置超人气热门游戏攻略**

# 金山游侠 III 贺岁版

## ——修改抓图攻略 全功能的游戏伴侣

**贺岁大礼**

**最新收录《盟军敢死队2》、《樱花大战》等近期各种超人气热门游戏官方攻略、超级秘籍及最新秘诀(总计超过1800篇)，更有多种金手指!**




双CD
零售价48元

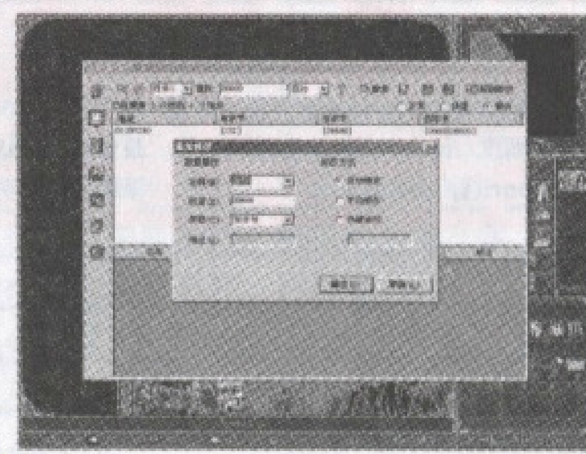
**超值奉送**
- 80 个Windows下的经典小游戏
- E3'2000 现场直击
- 精彩游戏片头
- 金山词霸电玩版

### ● 绝招推荐

变速齿轮：任意调节游戏进行速度，快慢随心所欲!
一键N招：自由设定组合键，可轻易在游戏中使出绝招。
金 手 指：接修改内存，生成专用修改器，一劳永逸，避免再次修改。
内码转换：实现中文平台下繁体、日文游戏的正常显示运行。
老板桌面：瞬间弹出Word、Excel等"界面"，工作游戏两不误。

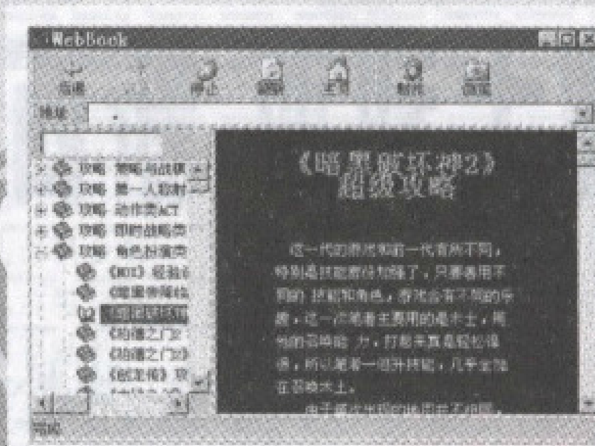
### ● 游戏修改，随心所欲

直接弹出：游戏进行中，直接弹出修改窗口，对照画面即时修改，不必来回切换。
两次三秒：只需两次搜索，即可定位查找对象，任意修改或锁定，全过程仅为三秒。
模糊搜索：可以修改没有精确数字表示的状态条类数据，如生命、体力。
联合修改：快速定位一组连续的数值，同时修改，省时又省力。



### ● 即时抓图，定格精彩

抓图大师：不中断游戏便可获得高质量的图片，并可直接生成桌面。
图像处理：自由选择截图区域和图片格式，还提供图片浏览功能。




### ● 秘籍攻略，信手拈来

权威经典：精选玩家推荐的1800篇攻略秘籍，内容丰富，查找方便。
智能对应：游戏中智能弹出攻略秘籍，直接对应所玩游戏。
推陈出新：内嵌智能搜索引擎，支持在线查找；定期进行攻略包的后台推送。

### 近期超人气热门游戏全攻略

《盟军敢死队2》　《英雄本色》　《鬼屋魔影4》
《赏金奇兵》　《天之痕》　《寻秦记》
《樱花大战》　《闪点行动》　《武林群侠传》
《仙剑客栈》　《永远的伊苏2》　《巨人》
《大富翁5》　《风云2》　《古龙群侠传》
《秘密潜入IGI》　《红色警报2》　《楚留香新传：桃花传奇》
《时空魔狱》　《三国立志传》　《超时空英雄传说3：狂神降世》
《女巫布莱尔2》……

### Top 20中热门游戏金手指及修改方法

《天之痕-轩辕剑外传》　《大富翁4》　《魔法门英雄无敌》
《大航海4》　《最终幻想8》　《心跳回忆》

**同时推荐金山词霸和金山快译**




**后病毒时代的安全之道　金山毒霸2002 + 金山网镖2002**

金山软件股份有限公司 地址：北京市9605信箱(100086)　网址：www.kingsoft.net　总机：010-62524868　传真：010-62638287　技术支持热线：010-86243222
技术支持联系方式：support@kingsoft.net　经销商订货热线：010-62638312　OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net　OEM热线：分机248　集团购买热线：分机186
买金山软件 免费加入金山软件俱乐部　俱乐部联系方式：club@kingsoft.net　俱乐部热线：010-86243222　欢迎邮购 邮资五元　欢迎到卓越网订购:www.joyo.com

# 后病毒时代的安全之道




2001 年以来，从"红色代码"、"兰色代码"、"尼姆达"到通过ICQ广泛流传的"将死者"病毒等，都是带有明显黑客性质的计算机病毒。互联网的普及使计算机病毒、木马程序及黑客走到了一起，我们已经处在一个危险的"后病毒时代"。

反病毒产品将从单一的防毒技术拓展到集防毒、反黑以及防范一切有害信息的安全技术集合。而金山网镖 2002 和金山毒霸 2002 正是这样一种全面防毒反黑的安全产品。

## 金山毒霸2002 + 金山网镖2002

**新年新上市**
**全面支持 Windows XP**

**融杀毒技术和网络防火墙技术于一体**

**全面阻挡黑客攻击及木马程序**

**实时查杀互联网和电子邮件病毒**



针对奔腾®4 性能优化
获得 PC Magazine 性能优异认证

### 金山毒霸2002 （内含金山网镖2002)第三代全面嵌入式杀毒软件

**● 首创三大领先杀毒技术**

1. **领先的全面嵌入式杀毒技术**
   新增QQ安全助手，金山毒霸在国内能够首家全面针对 IE、Outlook Express、Outlook、QQ、ICQ 等所有互联网通道程序进行病毒拦截，确保您的办公、上网以及聊天的安全环境。
2. **领先的电子邮件监控技术**
   实时拦截电子邮件及附件所含病毒，彻底切断互联网时代病毒传播的主要通道，同时对垃圾邮件及有害信息进行过滤。
3. **领先的双引擎交叉杀毒技术**
   内置国际国内两套先进的杀毒引擎，双重过滤分析，及时拦截国际、国内病毒，杀毒更彻底。

**● 金山毒霸 2002 六大功能**

1. 不必启动金山毒霸，在 IE 浏览器下可直接实现病毒查杀。
2. 对未知病毒采用"启发式搜索"技术进行查杀。
3. 可对染毒文件进行有效隔离。
4. 支持 ZIP、CAB、RAR、ARJ 等多种压缩格式文件查毒
5. 独立完善的硬盘修复技术
6. 支持网络邻居、服务器等局域网形式的病毒查杀

| 产品 | 价格 |
|---|---|
| 金山毒霸 2002 标准版 | 188 元 |
| 金山网镖 2002 标准版 | 128 元 |
| 金山毒霸 2002 钻石会员版 | 298 元 |
| 金山毒霸老用户升级价 | 10 元 |
| 金山毒霸 OEM 用户升级价 | 48 元 |

### 金山网镖 2002 装备强大的个人网络防火墙

融杀毒技术和网络防火墙技术于一体，全面阻挡黑客攻击及木马程序

1. 智能防黑技术 从网络连接端口过滤并截获已知病毒定义的黑客及木马程序，保障您的计算机安全，防止您的个人信息被盗。
2. 定制网络程序访问权限 辨识并监控您计算机上的常见网络应用程序所有进出的连接状态，用户可以根据实际需求自行设定。
3. 自由设定高、中、低不同级别的安全保护 使用者可自行设定三种防火墙级别以符合实际需要，为您的电脑安装一层安全保护网。
4. 简易操作，立刻保护 界面友好简易，您不必了解晦涩的IP规则和网络协议，即可轻松得到安全网络保障。

**● 24 小时全天候病毒检测，第一时间提供最新病毒解决方案**

金山毒霸与金山网镖同步升级。遍布全国各地的升级服务器，每周增量升级100多种病毒代码，向全国用户提供最大量、最快速的升级服务。

**● 钻石会员版 18 个月内 6 次"门到门"服务**

一次购买钻石会员版，获取 18 个月内 6 次全免费最新金山毒霸完整版光盘直接寄送到家的服务。

策略合作伙伴 ECS 精英 讯怡

**热烈祝贺 WPS Office 教师版（198 元），学生版(48 元）上市**

金山软件股份有限公司 地址：北京市 9605 信箱（100086） 网址：www.kingsoft.net 传真：010-62638287 客户服务热线：010-86243222 免费热线：800-810-5770(北京)
技术支持联系方式：support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 总机：010-62524868 OEM 热线：分机 248 OEM 授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net
集团购买热线：分机 186 欢迎网上订购：卓越网 JOYO.com 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：010-86243222 欢迎邮购 邮资 5 元

电脑新时代

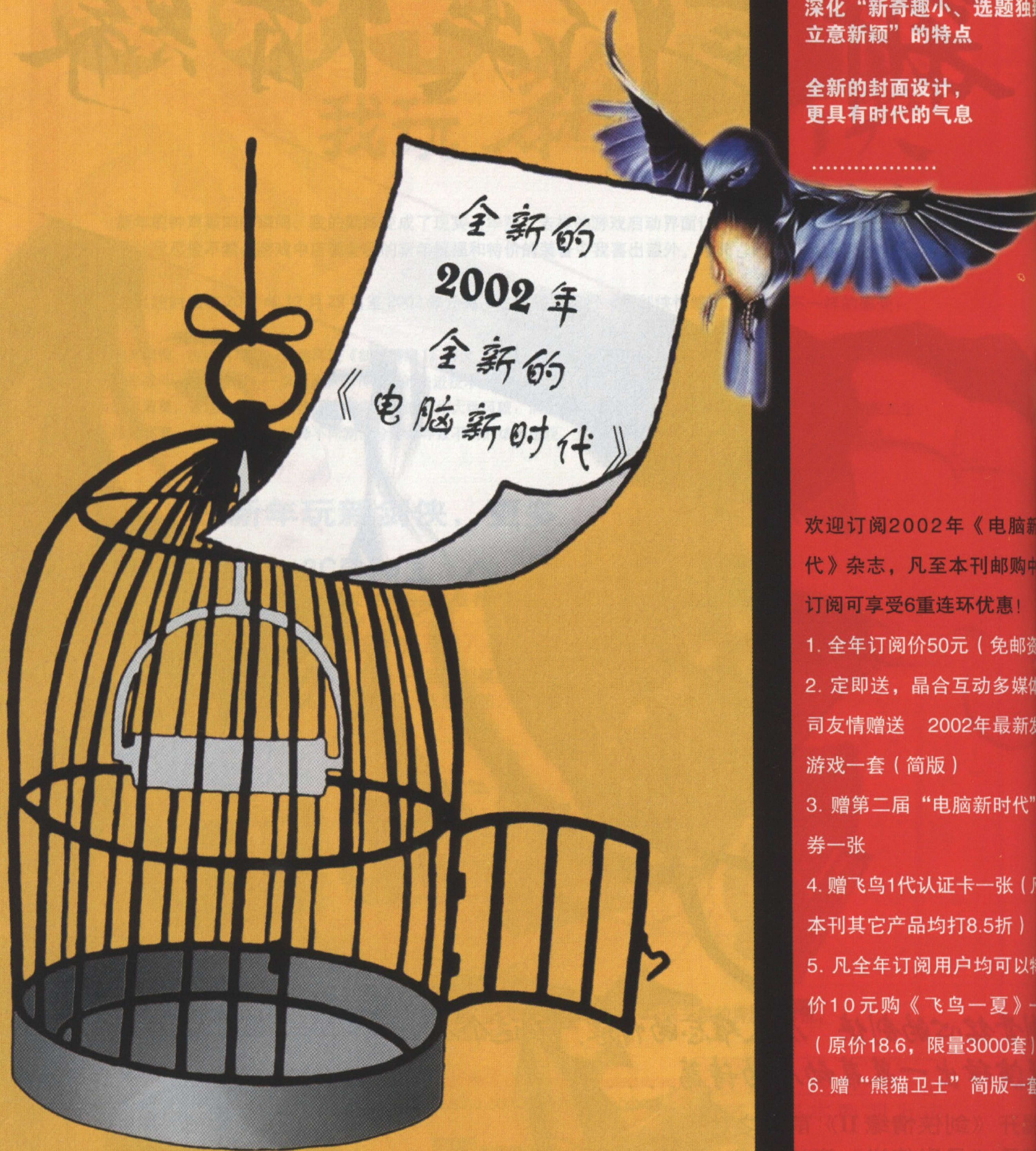
新增16页精美彩色插页，
彩页总数将达到32页

内容更翔实、更准确、
更及时、更有深度

深化“新奇趣小、选题独
立意新颖”的特点

全新的封面设计，
更具有时代的气息

………………




欢迎订阅2002年《电脑新
代》杂志，凡至本刊邮购中
订阅可享受6重连环优惠！

1. 全年订阅价50元（免邮资
2. 定即送，晶合互动多媒体
司友情赠送　2002年最新发
游戏一套（简版）
3. 赠第二届“电脑新时代”
券一张
4. 赠飞鸟1代认证卡一张（凡
本刊其它产品均打8.5折）
5. 凡全年订阅用户均可以特
价10元购《飞鸟一夏》一
（原价18.6，限量3000套）
6. 赠“熊猫卫士”简版一套

邮购地址：北京海淀区苏州
邮局045信箱邮购
中心
邮政编码：100089
电话：010-82634092
82634107

**2002年1月号：《电脑新时代》全面改版！**

# 永无宁日

完全中文版
定价38元



你喜欢战棋游戏吗？你喜欢指挥千军万马驰骋战场吗？
你喜欢《装甲元帅》、《文明》这些充满了谋略的游戏作品吗？

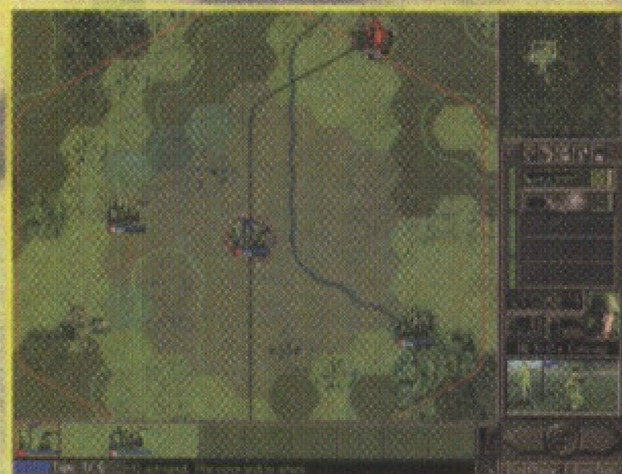
那你应该尝试这款以真实战争为背景的——

## 《永无宁日》！

▲完善的作战系统
▲简洁明了的游戏界面
▲强大的人工智能……

这一切都将成为战争迷们乐此不疲地玩它的理由。
《永无宁日》将使游戏中的你永无宁日！





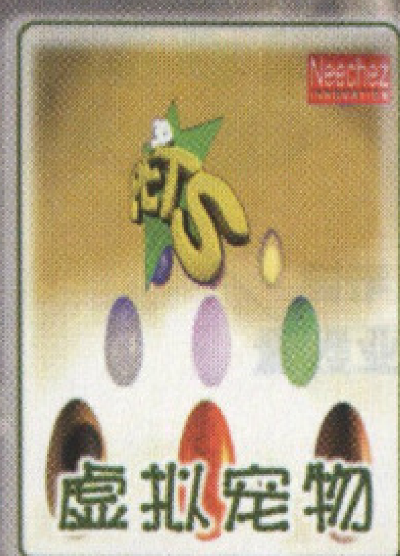




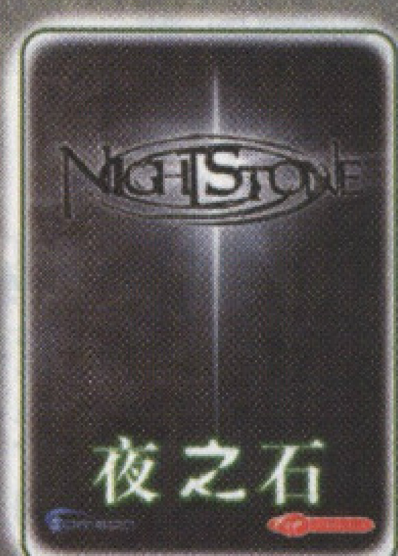




38元 12月上市




38元 12月上市




38元 2月上市




同步上市，敬请关注！

期待……

晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd
地址：北京海淀区亮甲店130号恩济大厦413室
邮编：100036 网址：www.jhgame.com
电子函件：support@jhgame.com
电话：010-88118588-5012 传真：010-88135693
技术支持：010-88118588-5000
销售：010-88131971

INCAGOLD




# 中国电脑游戏产业报告

■ 本刊编辑部

前言 117

一、中国电脑游戏产业规模

1、国内现有游戏代理、制作、发行的企业数量 117

2、国内现有游戏企业地域分布状况 118

3、国内现有游戏企业从业人员构成 119

4、游戏产业群体分析 121

5、电脑游戏企业市场份额分析 125

二、电脑游戏软件市场分析

1、国内代理游戏状况分析 126

2、国内制作游戏状况分析 128

3、各游戏类别所占市场份额分析 129

插文：中国网络游戏市场现状 130

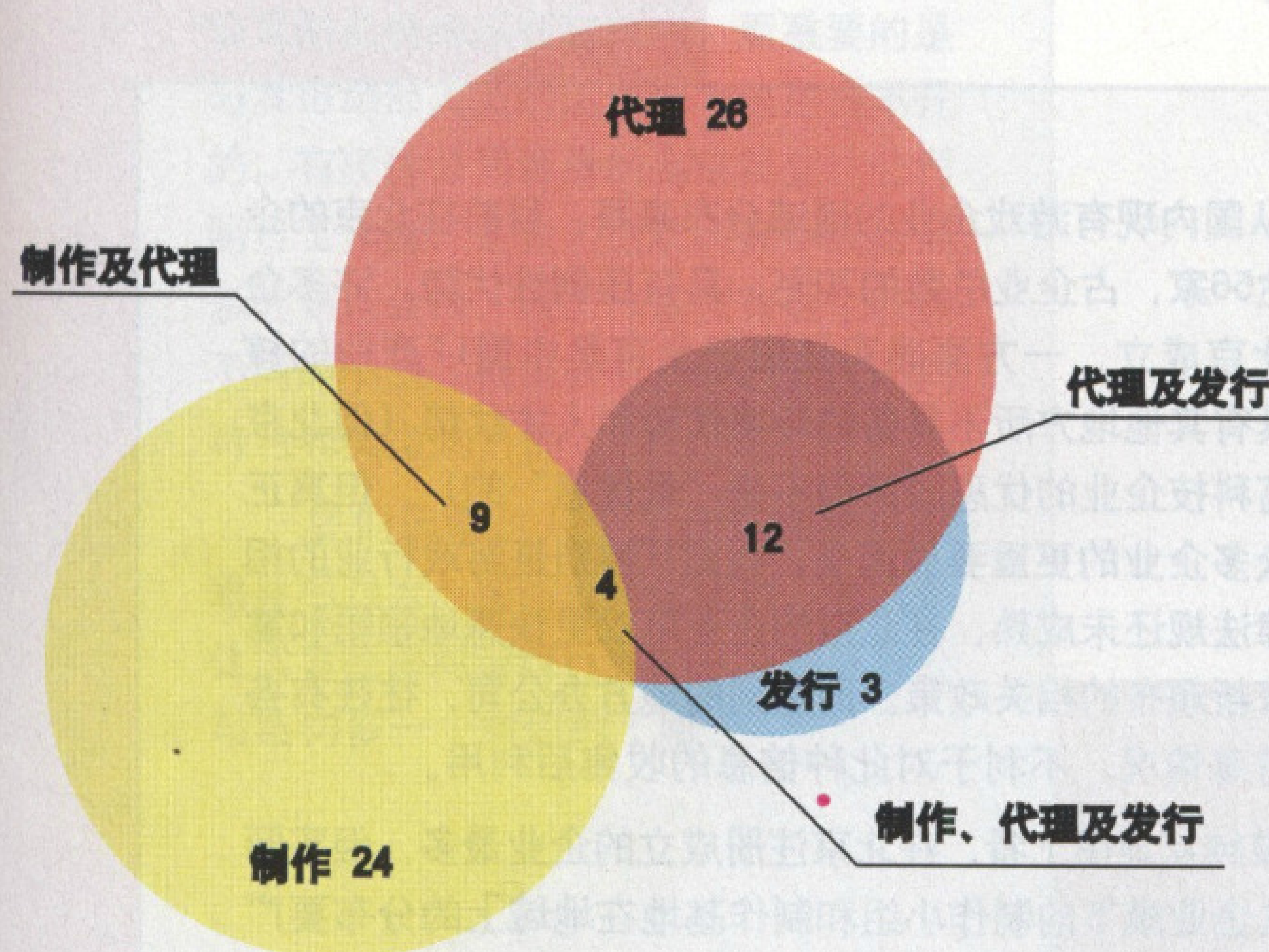
综述 131

# 前言

电脑游戏作为一个新兴的高科技行业，出现在国内只有十几年的历史，电脑游戏研发才刚刚起步。日、美、韩等国的许多大学都有电子游戏专业，韩国政府早在几年前就立项扶持电子游戏产业，政府每年都要投资几百亿韩元给予支持；近年来日本经济中的很大比例是电子游戏产业创造的。那么我们自己的游戏产业又如何呢？应该说目前无人知晓。中国游戏产业的的规模到底有多大，中国的电脑游戏公司到底有多少家？……我们希望通过自己的工作能为中国电脑游戏产业作出一些有益的帮助。鉴于我们的人员、资金及条件的限制，这篇调查报告肯定会有不少缺点和问题，我们欢迎各界朋友批评指正，共同促进中国电脑游戏产业的发展。

## 一 中国电脑游戏产业规模

### 国内现有游戏代理、制作、发行的企业数量

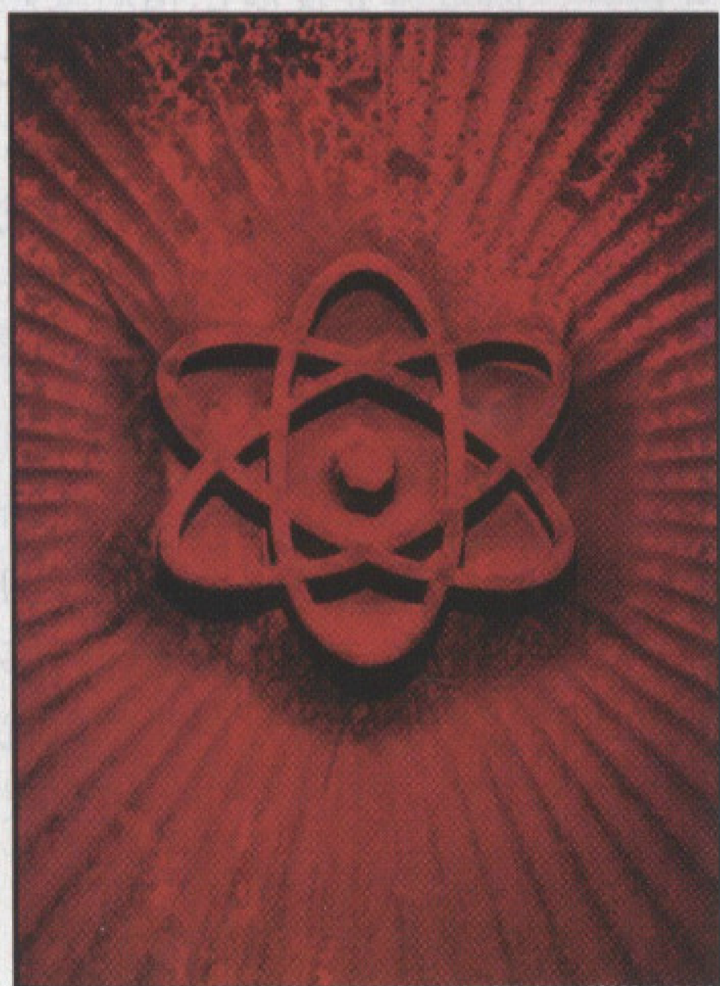



在我们这次的统计中，整个大陆地区确切联系上的共有79家游戏企业。其中纯粹的制作企业有23家，代理企业有26家，发行企业有3家。能够同时进行制作和代理业务的公司只有9家，代理／发行公司12家，制作／代理／发行公司有4家。

统计结果显示，制作公司的数量要少于代理公司。这样的状况是否是正常的呢？在国外，游戏行业发展已相对成熟，游戏制作单位的绝对数量是远远多于代理行业的，而且在美国、日本和韩国这三地，这个比例也是不同的。韩国的游戏制作单位占其总经营单位的80%。游戏行业相对于其他行业有其特殊性，但也有着与其他行业相同的特性，简单的企业数量对比并不能直接体现行业发展的平衡状态。但值得思考的是，整个中国大陆地区的游戏企业总量只有79家，在我们的邻邦韩国仅以2000年统计为例，游戏企业总量就达到1496个之多，中国游戏行业的发展状况可见一斑。

## 国内现有游戏企业地域分布状况



从国内现有游戏企业的地域分布来看，目前在北京的企业多达56家，占企业总数的70%，具有压倒性优势。许多企业在北京成立，一方面确实是由于北京是中国IT产业的核心，具有其他地方所不具备的环境优势和人才优势（但北京针对高科技企业的优惠政策却不是“最优惠”的），但真正吸引众多企业的更重要原因是：我国IT特别是游戏行业的相关法律法规还未成熟，在北京的企业可以更快速地领悟和掌握国家新颁布的相关政策。而在别的地方办公司，往往有各地的特殊情况，不利于对此种信息的收集后利用。

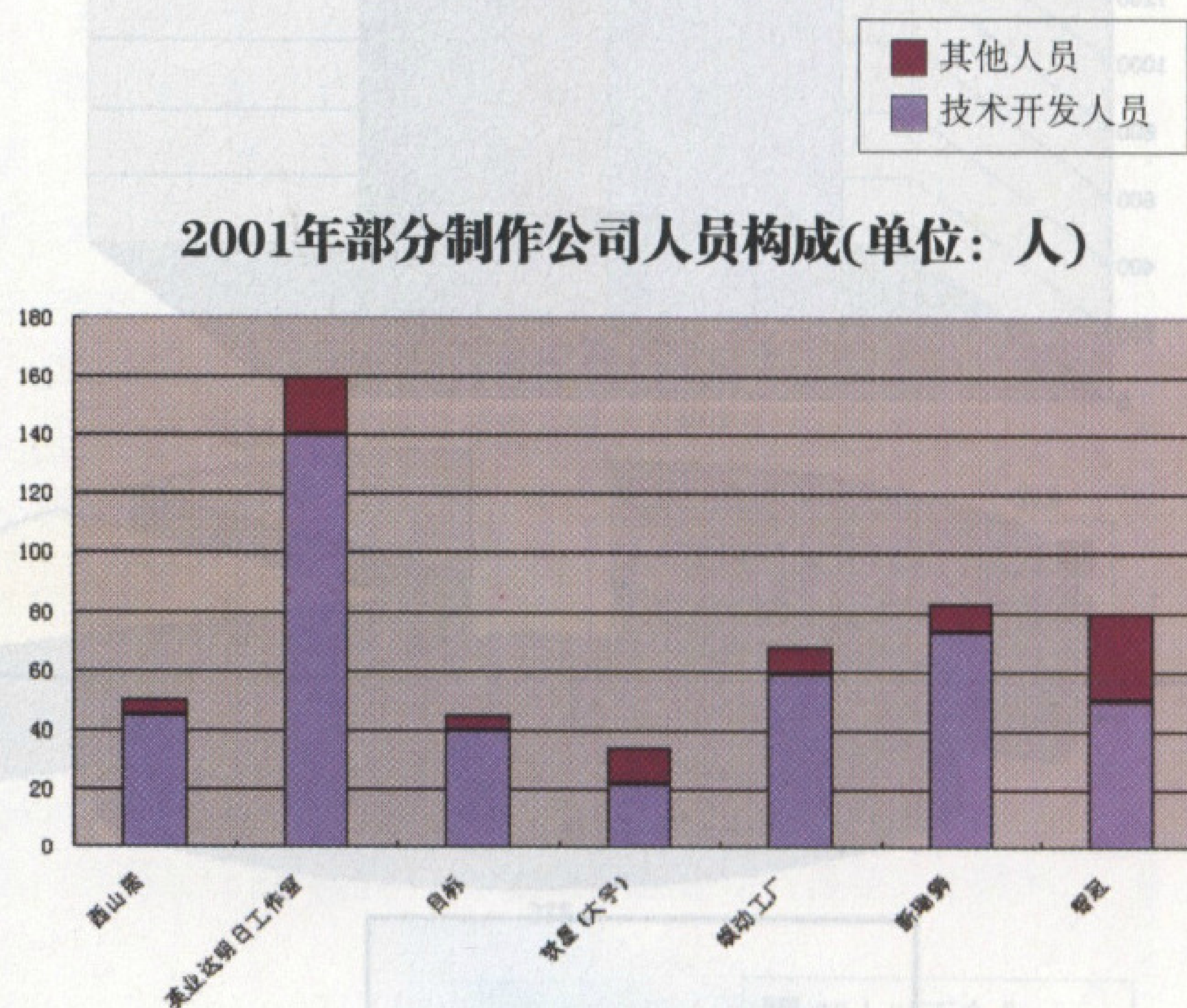
单纯从地图上看，在北京注册成立的企业最多，但实际上这些企业旗下的制作小组和制作基地在地域上的分布要广泛得多，公司更看中地方上丰富而低廉的人才资源。这也说明我国的高等教育和社会人才需求之间存在着某种脱节。

在地区的分布上，我们可以看出，有条件和能力从事游戏开发的厂家，主要集中在我国的东部省份。一个行业在地域分布上是否均衡，从某种角度来说也体现了这个行业与国家经济发展的契合程度。

## 国内现有游戏企业从业人员构成

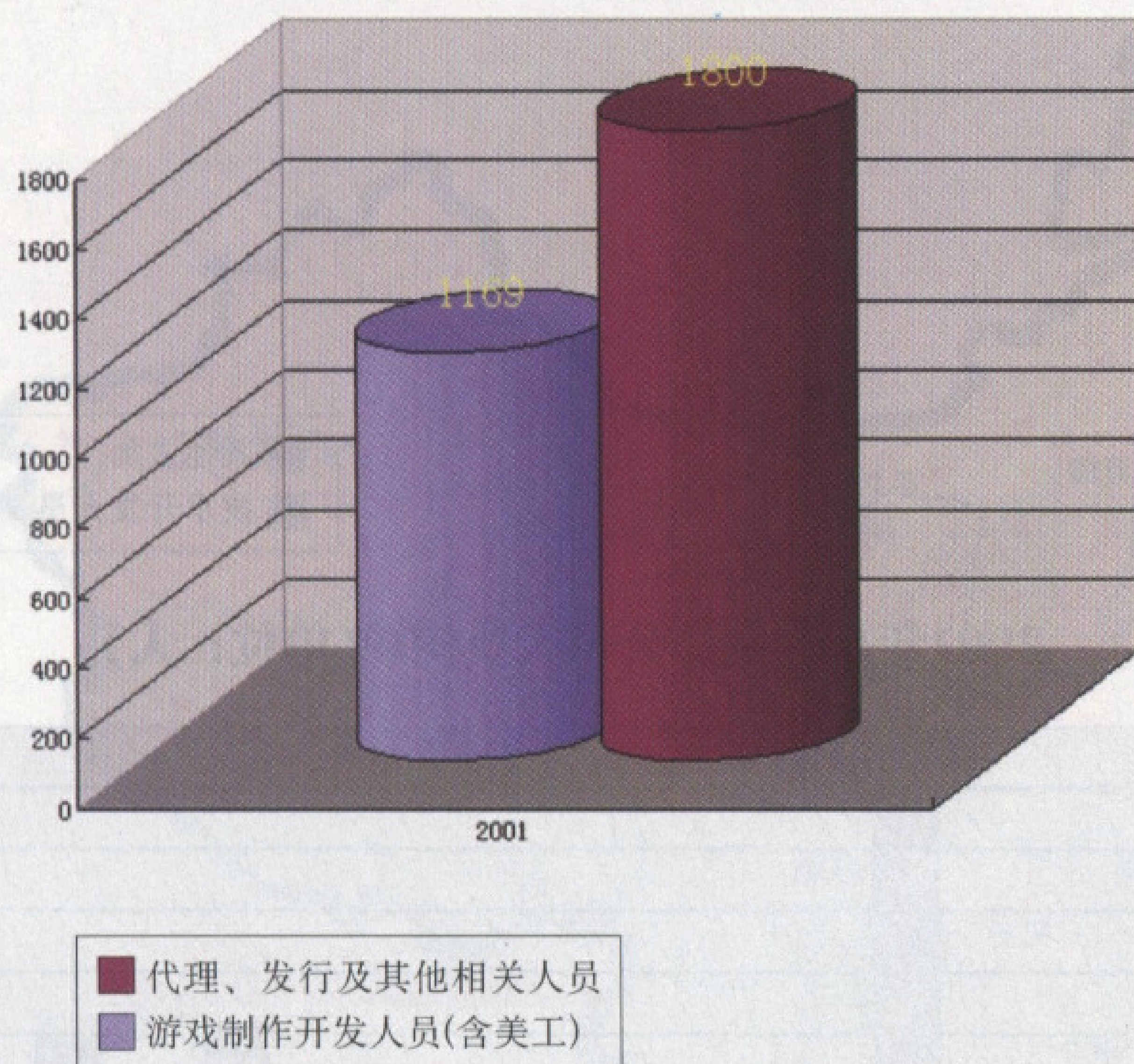
我们选取了几个具有较强制作能力的游戏公司，对其员工组成作了一个分析。在这个表中，我们发现，智冠的市场人员和媒介公关人员的数量是最多的。这与智冠公司独特的结构有关，它是一个集代理、制作和发行为一体的老牌公司，在市场运作上所积累的独特经验，是其他公司难以比拟的。目标的非技术开发人员最少，这与这家公司的风格也是紧密相关的，他们是一个以游戏制作为主导的非常典型化的游戏开发团队，其市场和媒体人员数量不多，但由于其推出产品的周期较长，工作开展也很充分。与其结构类似的有北京娱动工场。区别于目标的是，这家公司推出产品的周期要短得多，其市场宣传人员的工作模式也就与目标软件有所不同。金山公司西山居工作室作为知名的制作、代理兼发行公司，市场人员只占到其总成员数的11%，但其市场运作却有声有色，无孔不入。这里固然有少部分金山公司的品牌效应在起作用，更重要的是与其市场部人员的运作能力也是分不开的。有硬件公司背景的南京英业达公司明日工作室，是我们这次调查中成员最多的制作公司，该工作室拥有数个特点不同的小组，根据其专长同时开发不同特色和类型的产品。

我们选取这几个工作范围和风格差异相对大一些的公司做比较，也就是让读者能够对游戏行业的从业状况和公司结构多一个侧面的了解。




PERSONNEL

**2001年游戏制作、代理公司从业人员总体状况(单位：人)**







据我们这次统计调查显示，2001年全国游戏行业从业人员总数约2969人。其中游戏技术开发人员（含美工）1169人，代理发行及其他相关人员1800人。

从此表中我们可以看出，中国的代理公司数量虽多，但从事代理、市场和发行的人员数却并不比游戏的制作人员多，这说明了目前我们的代理公司还很不专业。美国游戏行业曾经作过一个调查，平均每个制作人员要利用产品有效地创造价值，那么他需要靠2个市场人员、1个发行人员和1个调研人员来配合，但是从目前来看，我们的行业还远远做不到这一步。一方面是从业人员数量少，与整个IT行业相比素质偏低，另一方面是期待从事游戏行业工作的青年却找不到适宜的途径加入到这个行业中来。

从这个表中也将使我们联想到另一个事实：为什么我们的代理公司那么多？恐怕游戏商们普遍存在着这样一种心理，就是认为代理公司投资小，收效快，10个人就可以成立个公司了。而制作公司的人员成本高，科技含量大，生产周期要缓慢得多，我们干嘛不做代理呢？在我们的行业里，持有这种心态而成立的公司不在少数，体现出中国游戏产业的整体目前还处在一种急功近利的初级状态。

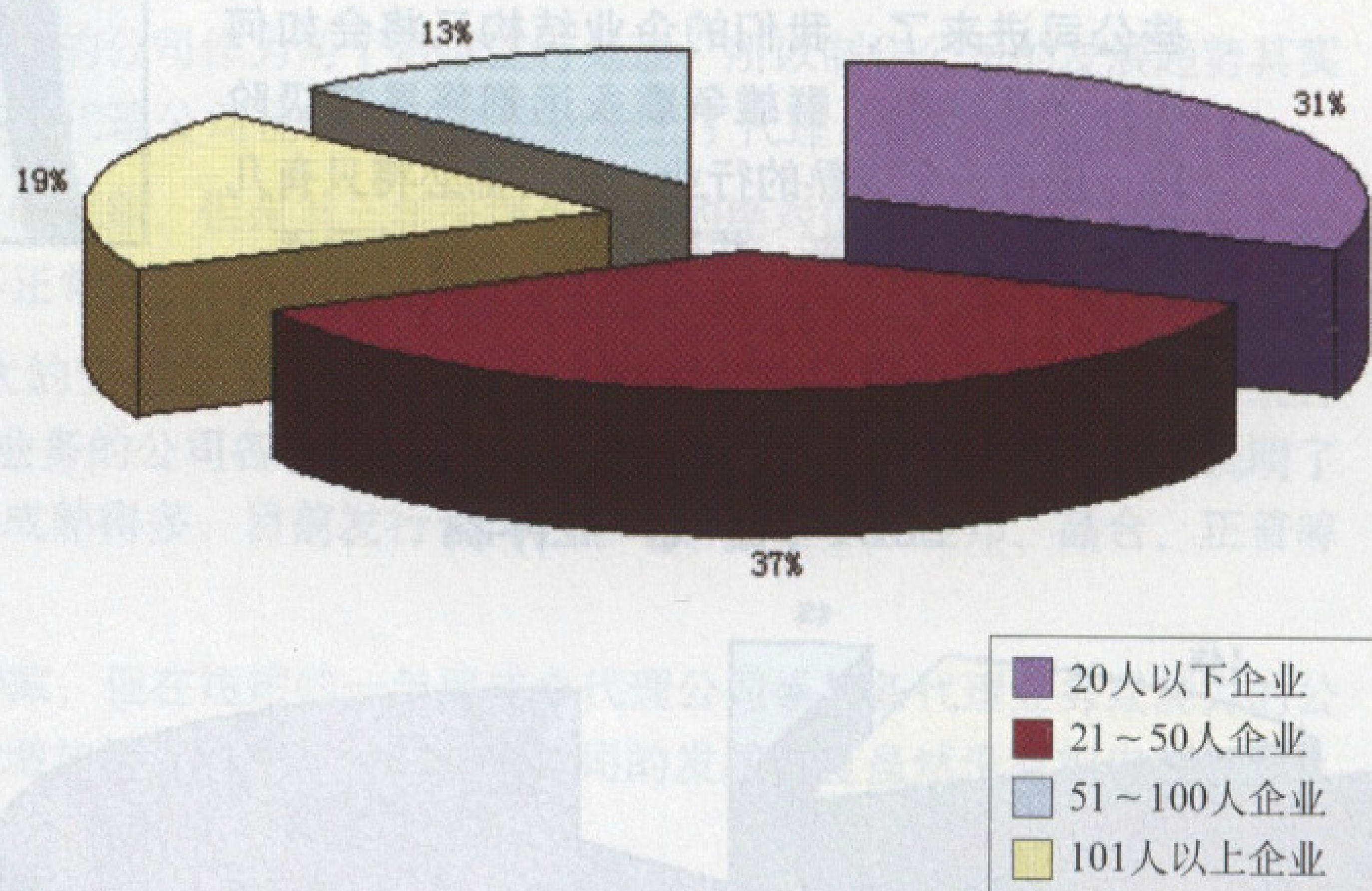


## 游戏产业群体分析

据我们的数据分析，目前国内具有百人以上规模的企业只有8家，只占企业总数的13%。这一方面充分说明了游戏产业的性质属于新型的科技企业，而非传统人员密集型企业。另一方面，也显示出游戏行业的从业公司作为经济实体的脆弱。这8家百人以上的企业，其中还主要是以发行公司为主，这类公司中半数以上为销售人员。

在同类行业中，企业是根据自身发展的需要而确定岗位配置的，而这也从一个方面体现出公司所具有的规模。作为个体公司的规模无法上升到一定的位置，那么整个行业的发展规模也就无法与其他行业相抗衡。我们可以看到，20人以下的企业占到了企业总数的31%，但这些企业绝大多数并非是游戏行业的核心企业，最出色的产品也几乎没有从这类公司中推出过。大量公司以无序的状态涌入到一个行业中，体现了这一行业的不规范和急功近利的心态，但这种初期的无序状况也是行业发展的一个必然阶段，说明游戏行业在我国尚未度过它的襁褓期，尚属新兴行业。

**2001年游戏产业规模**




## 2001 中国游戏事件回顾

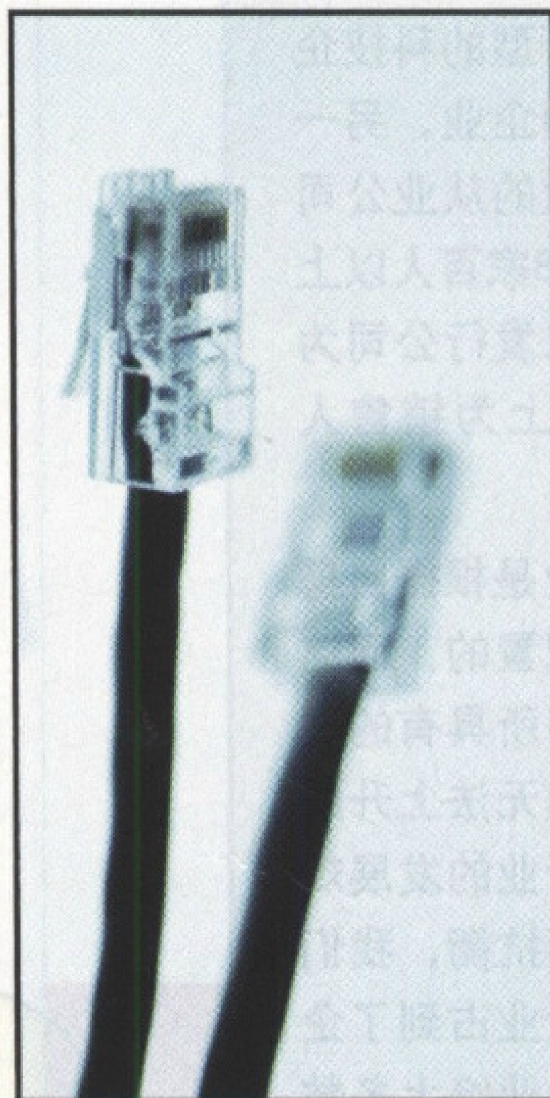
| | |
|---|---|
| 2001年1月 | 目标软件公司《傲世三国》由EIDOS代理在海外上市。国产游戏先于中国足球走出国门。 |
| 2001年1月 | 网络游戏《石器时代》举行新闻发布会。该游戏运营几个月后，中国单机游戏市场哀鸿遍野，但有许多女性玩家却从此开始接触电脑游戏。 |
| 2001年4月3日 | 信息产业部、公安部、文化部、国家工商行政管理局联合颁布了《互联网上网服务营业场所管理办法》。其10条第5款规定：（互联网上网服务营业场所）不得经营含有色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不健康内容的电脑游戏。此举为网吧经营“健康的”网络游戏及局域网游戏开了绿灯，网络游戏得到空前发展。 |
| 2001年6月 | 中国互动娱乐专业委员会在北京成立。其负责范围为对游戏的健康认证、质量水平等级的评定，以及调查业内详尽情况，促成海内外版权交易。 |

游戏事件

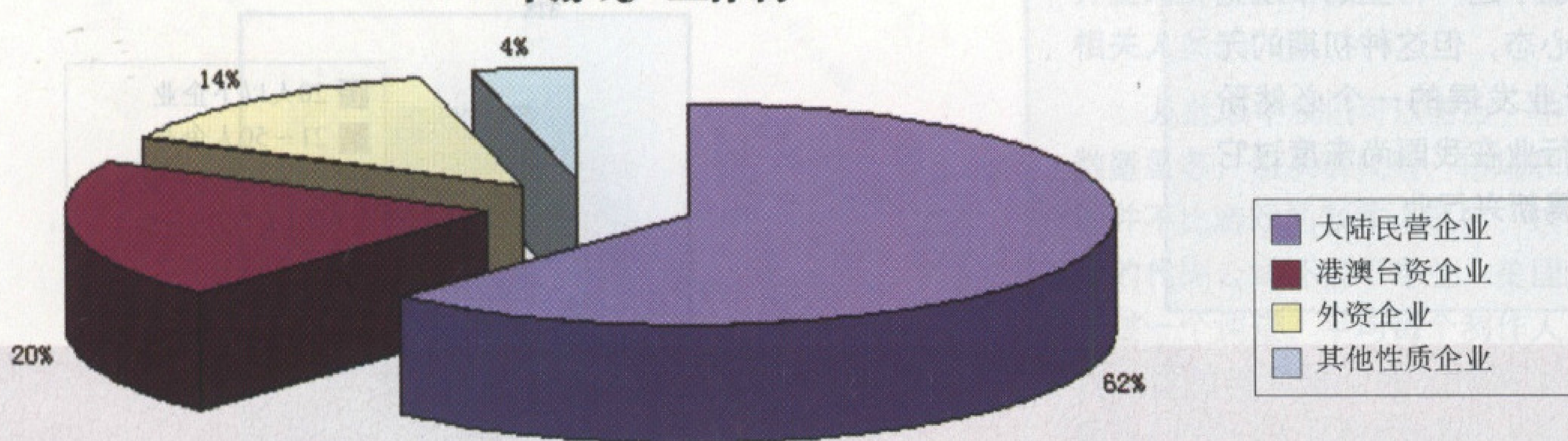
在我们取得的数据中，2001年大陆地区的民营游戏企业共有49家，由港澳台资企业在大陆地区注册成立的公司有16家，外资企业有11家，其他性质企业有3家。

需要指出的是，在数量上是民营企业占据主导地位，但在资金和技术上，它们并非主导。从资金上看，目前大陆地区共有16家港澳台资企业，有11家是在2000年后进驻大陆市场的，这16家企业在2001年占大陆地区市场总额的近5成，而大陆民营企业只占到市场份额的3.8成。从技术上看，我们的国内制作公司完全拿不出能与国外同行业想媲美的技术来。

目前Interplay公司、EIDOS公司以及日本的著名游戏公司尚未进入中国，而EA公司也尚未以全力冲击我们的主渠道市场。如果有一天这些公司进来了，我们的企业结构又将会如何呢？无序竞争、群雄争霸永远都将是初级阶段，任何一个成熟的行业，最后都必将只有几家大公司生存下来，并形成一个稳定的局面。

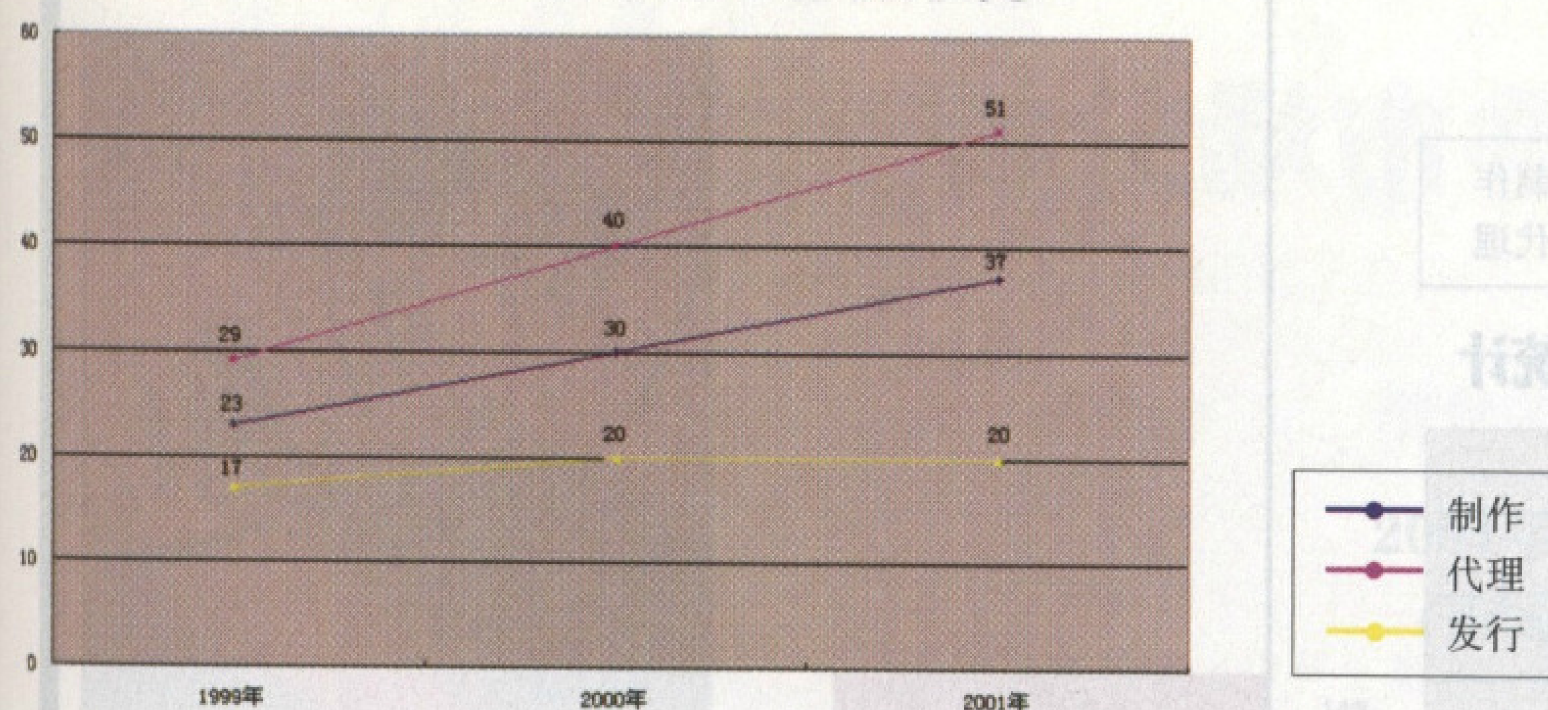


**2001年游戏产业体制**




| | |
|---|---|
| 2001年8月 | 《龙族》对使用外挂的玩家采取删除帐号的处罚，共删除300个帐号。网络游戏管理问题引发争议。 |
| 2001年9月11日 | 美国发生911恐怖事件。《彩虹6号》、微软《模拟飞行》惹上不明之冤。 |
| 2001年10月21日 | 首届WCG大赛中国赛区决赛在北京举行。游戏的职业化再次成为重要话题。 |
| 2001年11月9日 | 微软新一代操作系统Windows XP在中国上市，"11.9/9.11"关系迷离。 |
| 2001年11月15日 | 微软Xbox正式上市。 |

## 1999～2001年年度游戏公司发展状况




早在1999年，就有一些厂商达成了这样的共识，认为只有由代理做起才可以使游戏公司良好地生存下去。但这种说法多是来自于已经拥有长期代理经验及相对固定的境外开发合作单位的公司。

值得注意的是，1999年也是国产游戏制作开始复苏的一年。我们从这张表中可以清楚地看到，代理和研发公司在这三年中的发展几乎具有相同的幅度，在2000年之后，这种发展幅度并没有减缓。

由于此表中将同时具有制作和代理能力的公司作为两个数据进行处理，所以制作公司的发展趋势其实很多是依靠代理公司的发展来带动的。许多代理公司也在2000年开始走上了代理、制作同时进行之路。

制作公司的稳定增长当然是一种可喜的现象，但是其三年来增长幅度的绝对值却要低于代理公司。这无论对于制作公司还是代理公司，都是不正常的。

作为发行公司，在三年中却没有过大的变化幅度，保持了一个相对稳定的发展幅度，在我们的统计中，1999年以前和2000年成立的拥有发行业务的公司各有3家，2001年全年未有发行公司成立。这正说明了游戏的发行市场远比其制作和代理环节要成熟得多。目前发行公司的市场已经基本被连邦、晶合、正普等几家大公司所把持。

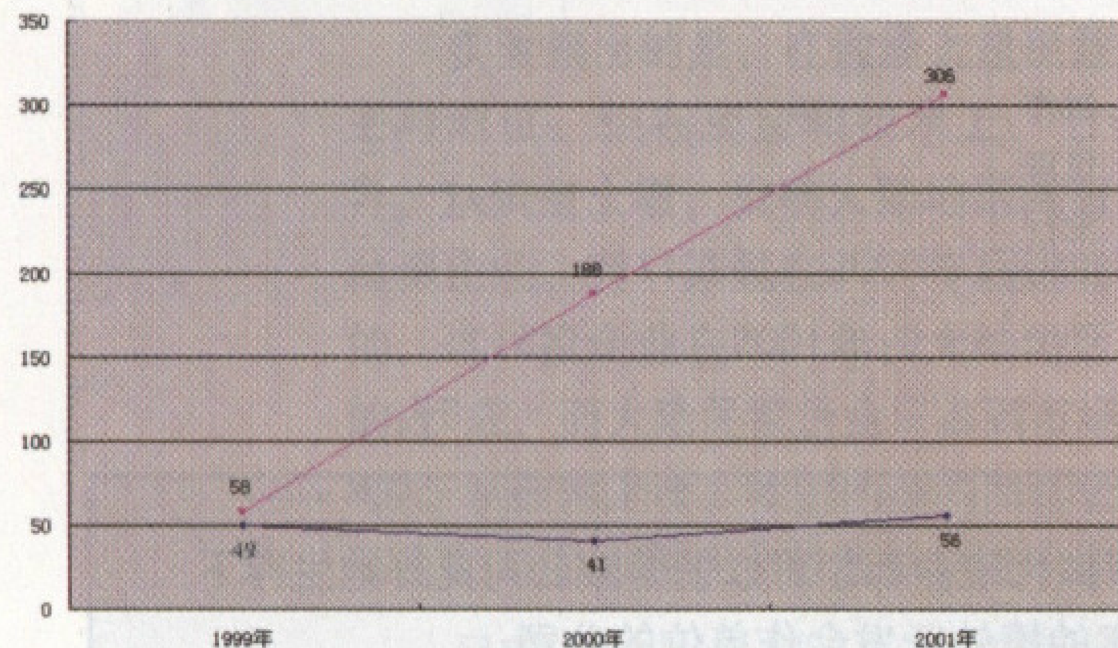
在1999年以前成立的代理公司只有29家，但在短短的一年里成立代理公司或具备代理业务或能力的公司却激增到40家。在2000年至2001年间又增加到了51家。游戏制作公司的发展速度虽然没有前者那么快，但是在两年间也各增加了7家。

但公司成立的多寡并不能直接说明游戏行业的利润走向，它只体现出这两年来大陆游戏行业在走出低谷后的一种反弹式复苏。而且借助网络游戏兴起的契机，一些成熟的台湾厂商也进驻到大陆市场，这对于刺激整个大陆游戏行业在短期内还是有利的。

| | |
|---|---|
| 2001年12月 | 政府加大打击盗版力度，海淀区人民政府发布“禁止销售盗版光盘”的通告。 |
| 2001年12月 | 坚持走制作路线的北京娱动工场开始代理游戏。 |
| 2001年12月5日 | 韩国首届WCG大赛开幕，10余名中国选手参赛。 |
| 2001年12月6日 | 亚联《红月》第6组服务器删除400个违法帐号，网络游戏管理的呼声开始高涨。 |

制作
代理

## 1999～2001年制作、代理游戏数量统计

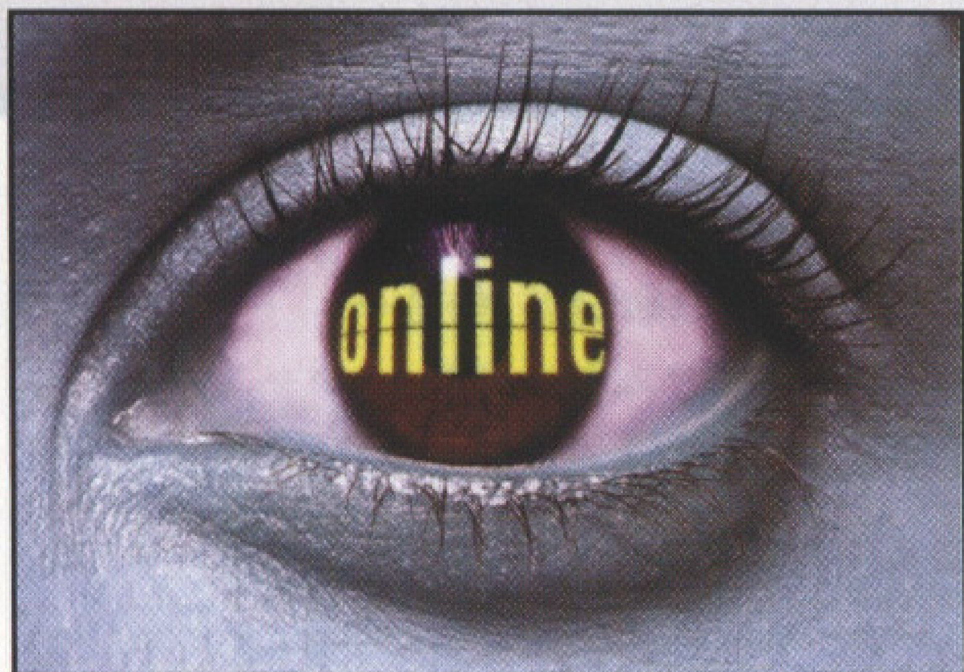



从这张图中，我们可以看出，3年来代理游戏的数量增长要远远高于厂家自行开发制作游戏的数量。

根据我们所收集到的数据，在1999年，全国范围内制作和代理产品分别为50和58款；2000年一年，代理游戏的总数量达到188款；而制作产品的数量只有41款；到了2001年，制作产品数量有所回升，也仅达到了56款；这里必须指出的是，在2000年于大陆成立的台湾公司，也开始在这一年以大陆注册公司的名义推出自己的制作产品了。2001年大陆地区正式发行的代理游戏达到了310款，比2000年增加了122款。

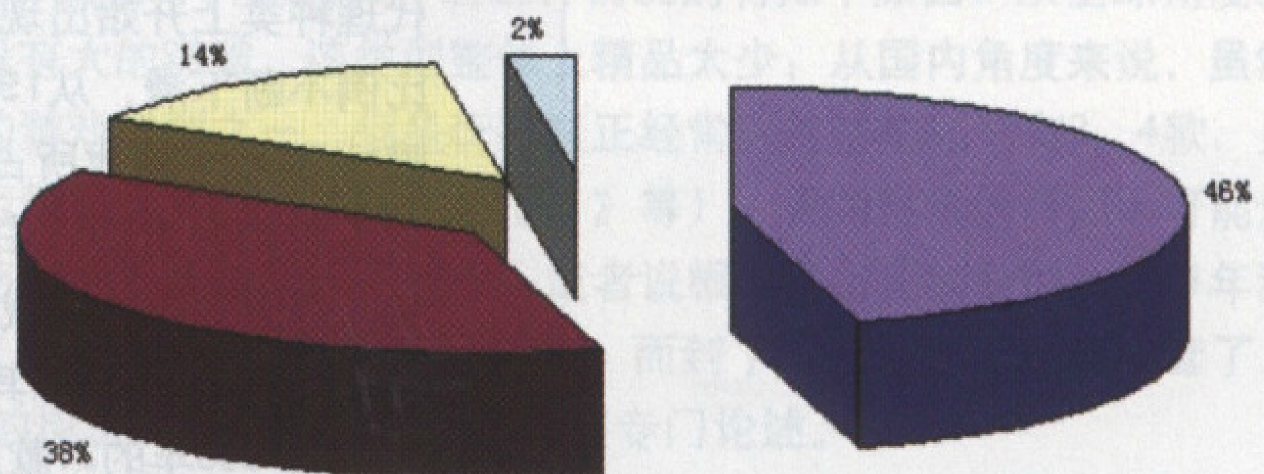
3年来感觉游戏市场愈发繁荣，但这是一种泡沫繁荣，每年大都是几款国外大作占据了全年最大的市场份额，而毫无代理经验的新公司代理的大量默默无闻的外国产品所占据的市场份额微乎其微。国产自行制作的游戏，3年来大作乏善可陈，几乎是在原地踏步。

代理游戏的数量增加，最直接的受益者是玩家，也许每个人都感觉到，外国的大作离我们的距离并不远。1999年以前我们根本不可能有机会同步玩到的外国年度大作，现在可以玩到了，而且越是大作，也越可能出现汉化版，汉化作品的推出期限往往不超过一个季度。代理游戏的快速增长，也表明了大陆游戏行业在种种内力和外力压迫下，逐渐在密切着与外国市场的接轨。而与国外同步推出大作、大作汉化版的普及化，也正是目前正版软件与盗版软件抢夺市场份额的相对有效措施之一。



## 电脑游戏企业市场份额分析






**2001年电脑游戏企业销售额统计**
**（市场总额共计1亿4089万元）**



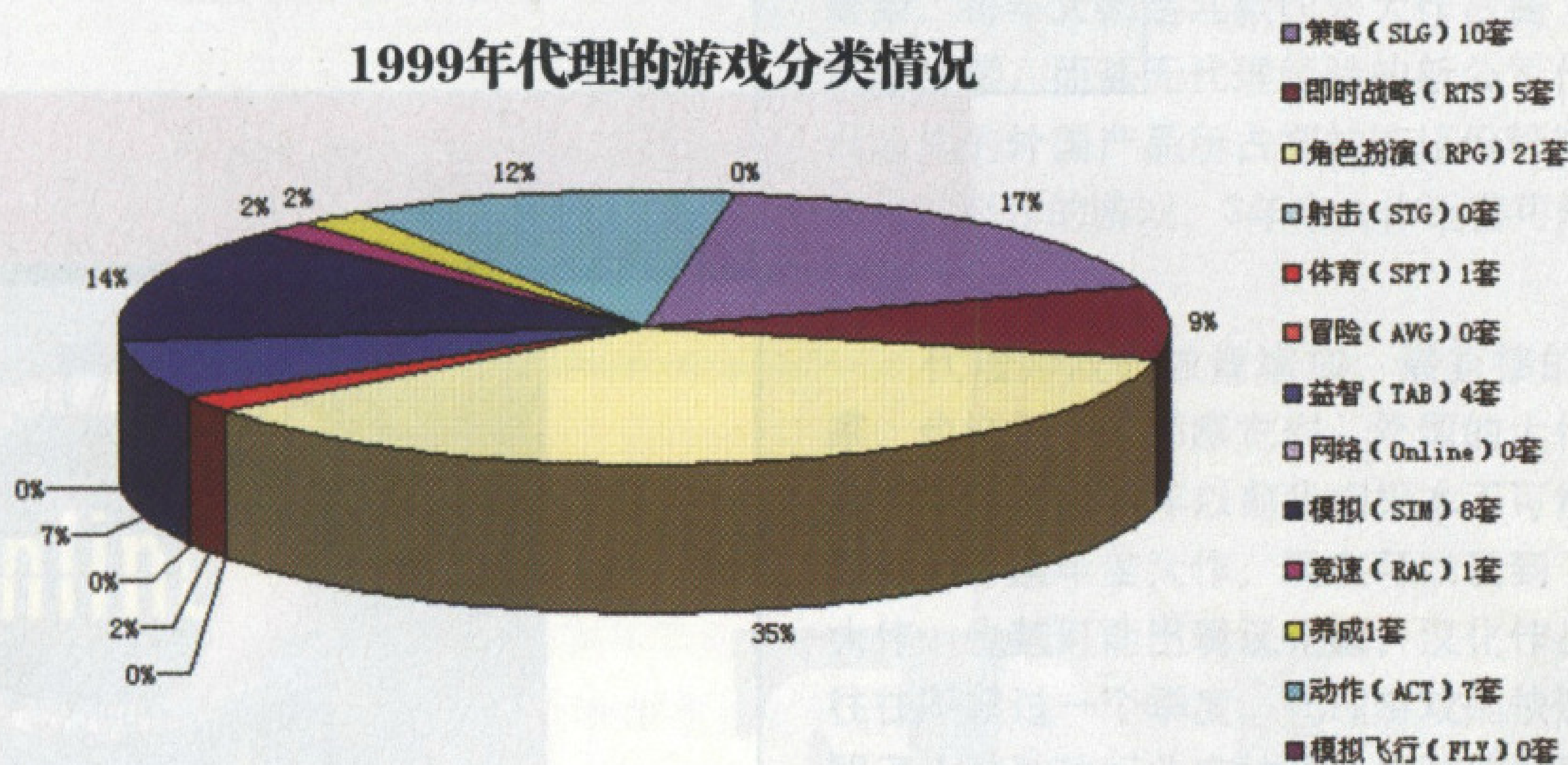
我们根据本次调查的游戏厂商所提供的销售数字，汇总统计出了第一套2001年全国游戏市场的总量状况。1.4 亿的市场总量，应该说基本上符合我们的预期值。对比2000年中国软件市场315亿的销售总额，游戏产业仅占到0.44%，基本符合我国目前情况。（其中国内民营企业的销售额包括了代理国外产品的销售额；国内民营企业所代理的中国港澳台地区产品，凡原公司已在内地建立分公司的，统计时仍以原企业产品计算）。对比企业性质饼图，我们不难发现，仅占企业总数20%的港澳台资企业，几乎占据了中国游戏业一半的市场份额。同时我们还发现，包括国内民营和港澳台资企业在内的中国游戏企业竟占据了80%以上的市场份额；而真正在国际市场上呼风唤雨的大型国际企业，如EA、EIDOS在中国的市场份额几乎是零。可以想象，随着中国加入WTO和中国对知识产权保护的加强，势必会有更多的国外游戏企业进入中国，中国游戏产业真正的考验还远没有到来。

# 二 电脑游戏软件市场分析

## 国内代理游戏状况分析

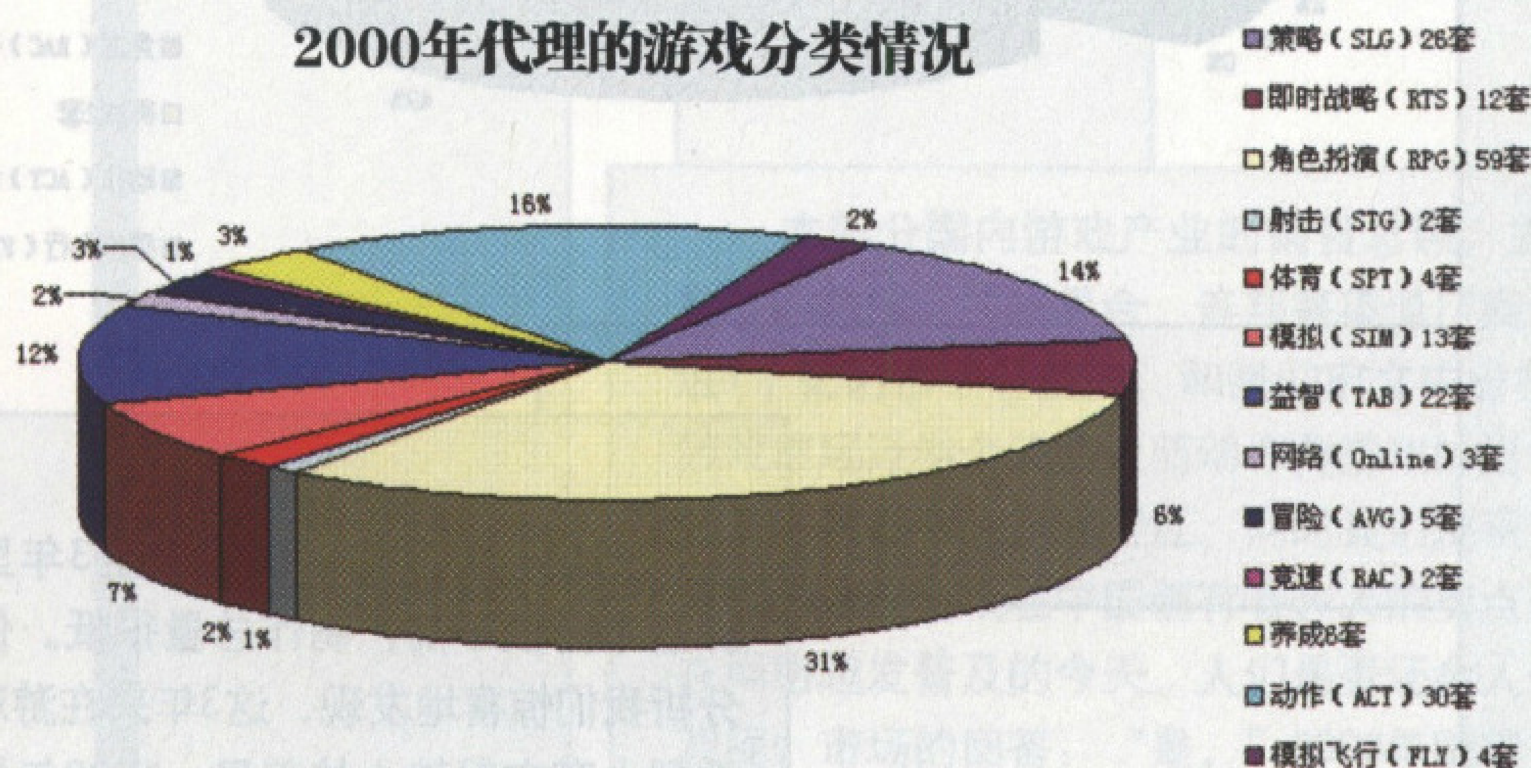
通过以下3个图表我们得出的第一印象是，2001年我国在游戏代理种类上开始出现多元化趋势，其中角色扮演类游戏所占的市场比例不断下滑，从1999年的35%下降到去年的22%。网络、竞速和模拟飞行类游戏所占比例有了不同程度的提高。但是如果仔细分析，我们会发现，由于从1999年～2001年游戏代理数量的空前增长，绝大多数的游戏类型在绝对值上仍是有了提高。仍以角色扮演类游戏为例，3年来其所占比重虽然下降了13个百分点，但绝对数量上却从1999年的21款产品上升到2001年的70款产品，增幅超过3倍。

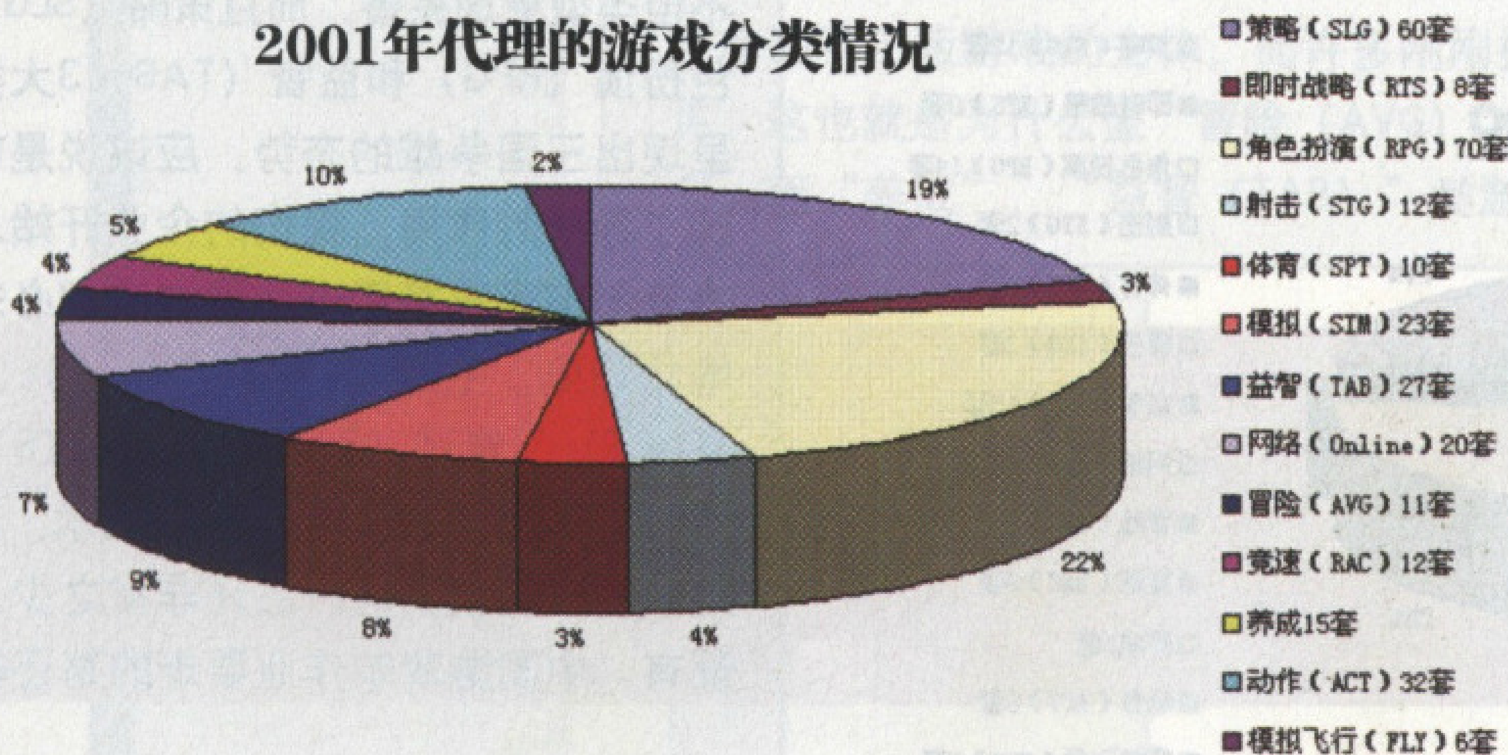
1999年代理的游戏分类情况



SURROGATE

业内流行着这样一种说法：武侠+爱情+RPG= 一个赚钱产品。那么2002年大家依旧如此热衷的话，这样的定律还能维持多久？一旦角色扮演类这个中国游戏业的顶梁柱被众多品质低下的游戏搞坏了牌子，那么中国正版游戏业也许会出现更加寒冷的冬天。按照业内一般认识，在游戏市场上角色扮演类（RPG）、策略类（SLG）和即时战略类（RTS）游戏应该是数量最大的3大游戏类型。但从本次调查结果中我们发现，即时战略类（RTS）游戏无论是绝对数量、还是所占比例上，这3年都远在前4名之外，2001年在代理游戏数量大幅增长之时，即时战略类（RTS）游戏却从2000年的12款产品又下跌到1999年8款产品的水平，所占比例仅为3%。难道我们的代理商真是放着大钱不赚么？我们分析认为，产生这种情况的有如下原因：从全球角度来看，即时战略类游戏自《星际争霸》后一直没有大的突破，该类型整体上精品太少；从国内角度来说，虽然即时战略类游戏在国内玩家中仍是最受欢迎的游戏类型之一，但是玩家真正经常玩的游戏却只有3、4款，另外近来的几款即时战略类游戏精品（如：《帝国时代Ⅱ》、《红色警报Ⅱ》等），因为国情的原因不可能走上正规代理销售渠道。应该说这正是即时战略类游戏长期叫好不叫座、或者说根本没有座的原因。2001年游戏业内另一个引人注目的焦点就是网络游戏，在1999年，网络游戏是0款，而到了2001年，已经有20套了，体现出了一种迅猛发展的势头。关于这方面的情况，在本期专题中我们将专门论述。

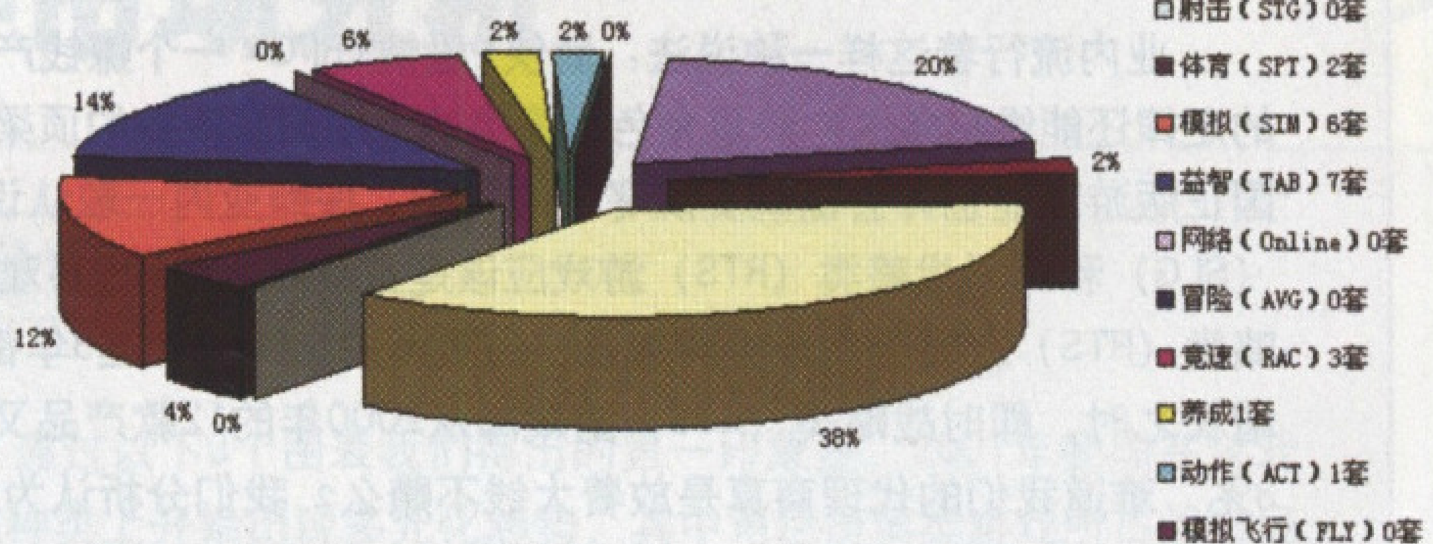


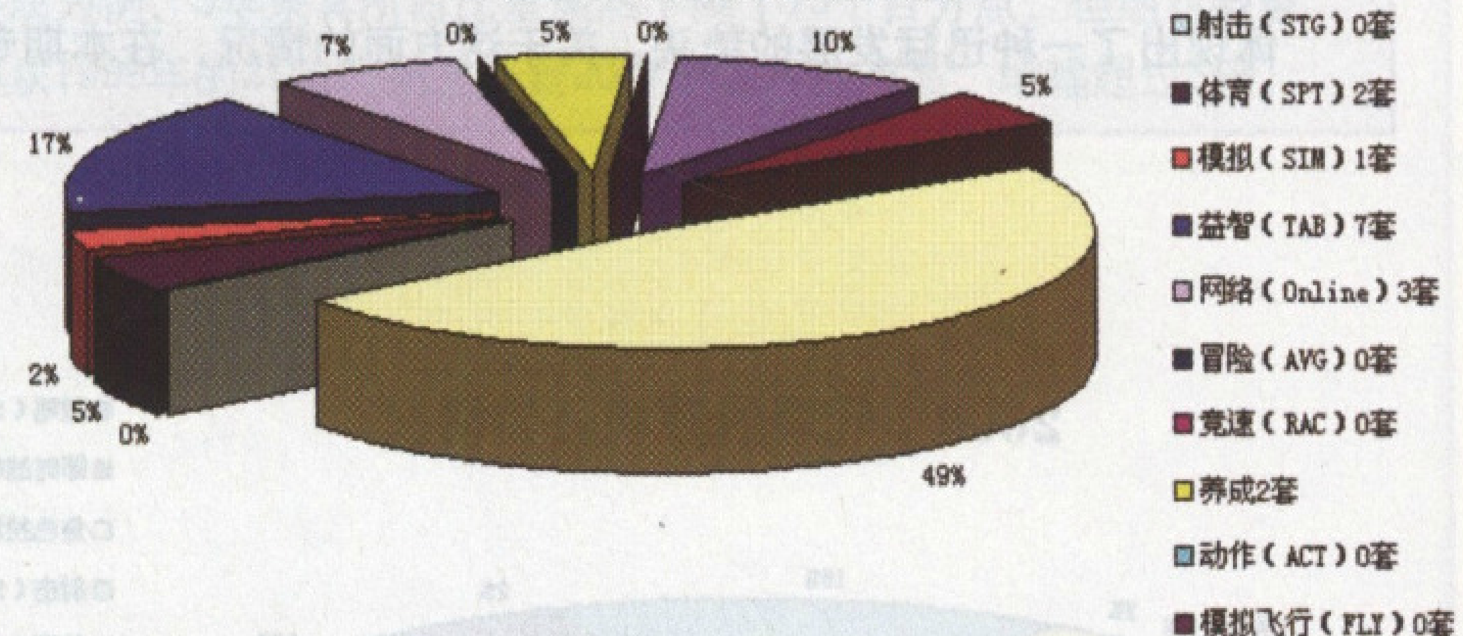
## 国内制作游戏状况分析

与代理产品3年分类统计表相比，国内制作游戏的统计表更多地暴露出开发能力上的弱点。造成这种情况的原因当然是多方面的，但体现出来的，则是国产游戏一副脆弱的画像。

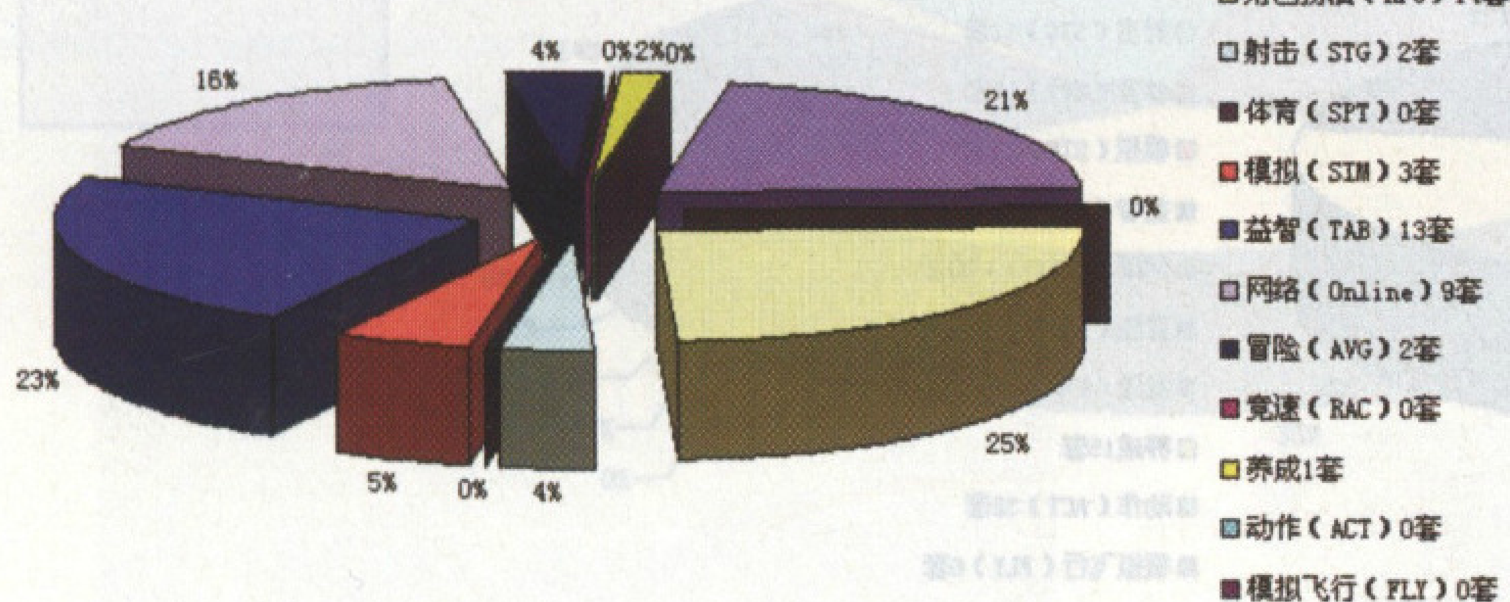
1999年制作的游戏分类情况




2000年制作的游戏分类情况




2001年制作的游戏分类情况

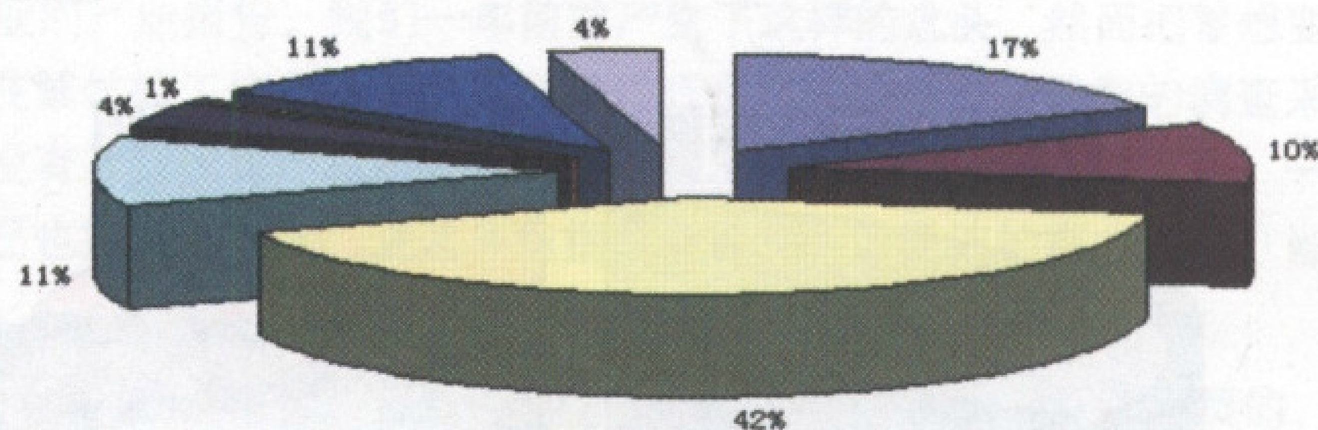



国内开发制作的游戏在这3年里总体上基本徘徊不前，制作总量很低。但仔细分析我们惊喜地发现，这3年来在游戏制作类型上存在着较大的差异。1999年是两大块，即策略类（SLG）和角色扮演类（RPG）；2000年可说是中国游戏制作的RPG年，角色扮演类唱起了独角戏；2001年不但类型更加完善，而且策略（SLG）、角色扮演（RPG）和益智（TAB）3大类游戏呈现出三国争雄的态势，应该说是市场起到了导向的作用，我们的企业开始从主观决策向市场决策迈进。同时我们必须清醒地认识到，在模拟飞行（FLY）、动作（ACT）、竞速（RAC）、射击（STG）、即时战略（RTS）等需要较高技术、设备的游戏类型上我们的产品还非常之少，甚至没有。中国游戏制作业要走的路还很长。

## 各游戏类别所占市场份额分析

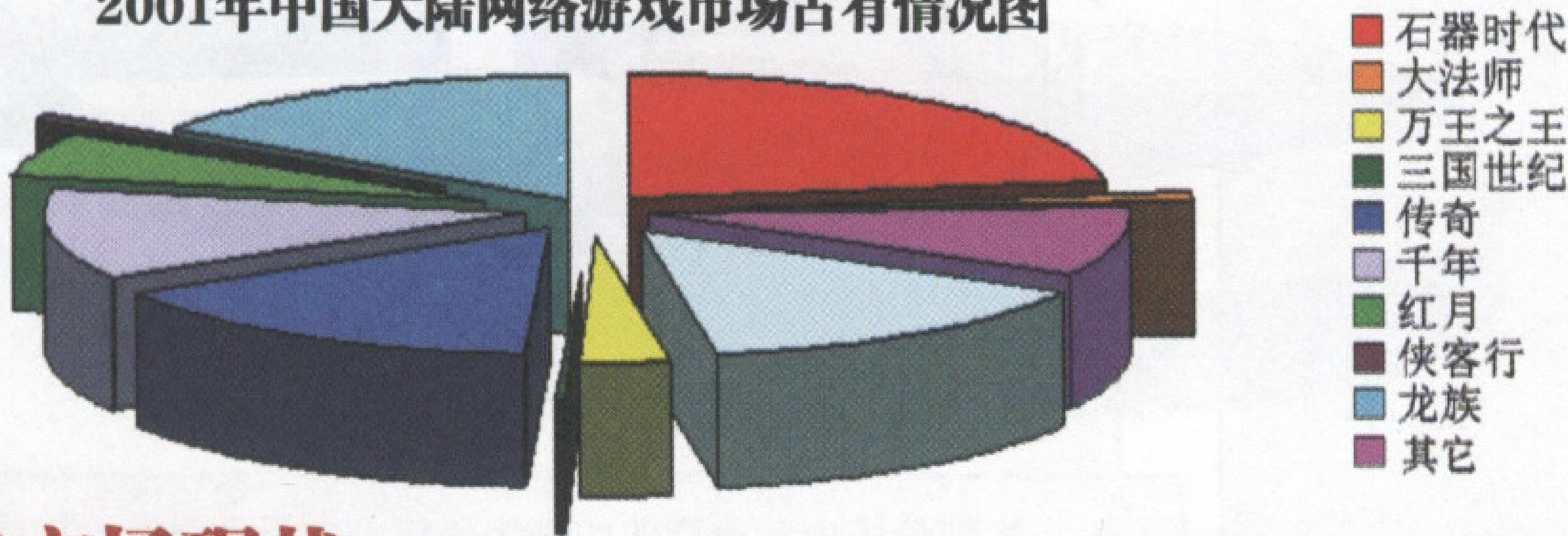
动作（ACT）17 018 400元
网络（Online）10 089 875元
角色扮演（RPG）41 075 275元
即时战略（RTS）11 398 713元
策略（SLG）4 105 500元
益智（TAB）10 923 900元
养成3 867 500元
其它（ETC）678 600元

**2001各类游戏产品销售额比例图**
**（总金额99 158 000元）**




本部分国内游戏产业的销售总额，主要是通过本刊软件销售排行榜全年所累计的数值，并与晶合、连邦等渠道厂商进行数据交流的基础上统计出来的。在近1个亿的市场总量内，和我们前文中分析的一样，角色扮演类游戏撑起了国内游戏市场近半个天空；而动作类游戏的出色表现则要归功于《半条命——反恐怖精英》在去年的迅速走红。同时我们发现，在整个国际游戏业内绝非主流的益智类和养成类游戏在中国都有着较大的卖点，由此我们又不得不提出这个老话题：在网络越发普及的今天，人们是否还会人头攒动地挤在一起玩《大富翁》类的游戏呢？市场的回答："是。"2003年随着《富甲天下3》和《大富翁6》的上市，益智类游戏依旧是我们看好的对象，不信，2003年初再看我们2002年的统计报告。总体上说，今年各类游戏产品的市场占有率可以说是一马当先，万类相争。我们认为这种情况的出现既有游戏公司在产品的制作代理上过于倚重RPG游戏的误区，同时也是我国目前玩家现状的具体体现。真正的所谓"发烧友级"的玩家绝非购买正版游戏的主体，而许多刚刚接触电脑的新玩家往往是真正的购买主体，这也就是为什么像"冒险（AVG）"、"竞速（RAC）"等类游戏叫好不叫座，而"养成"、"益智（TAB）"类游戏却有不错业绩的原因。

| 游戏名称 | 收费方法及标准 | 游戏公司 |
|---|---|---|
| 石器时代 | 点数卡：6点／小时；300点／15元 | 北京华义 |
| 大法师 | 点数卡：6点／小时；300点／15元 | 北京华义 |
| 网络三国 | 月卡：19元 | 北京智冠 |
| 金庸群侠传 | 点数卡：500点／29元；5点／小时 | 北京智冠 |
| 万王之王 | 月卡：18元 | 天下华彩 |
| 三国世纪 | 月卡：18元 | 天下华彩 |
| 传奇 | 月卡：35元；秒卡：120小时／35元 | 上海育碧 |
| 千年 | 月卡：28元 | 北京亚联 |
| 红月 | 月卡：28元 | 北京亚联 |
| 侠客行 | 月卡：19元 | 北京讯能 |
| 龙族 | 月卡：39元；点数卡：150／300点=29／39元；6点／小时 | 第三波戏谷 |




# 中国网络游戏市场现状

“忽如一夜春风来，千树万树梨花开”，用它来形容2001年中国大陆网络游戏的发展应该最贴切。从2000年8月开始，收费制网络游戏正式进入大陆游戏市场。到2001年底，大陆的网络游戏市场已经形成相当大的发展趋势。我们这次调查取证的网络游戏囊括了几乎所有已在大陆地区正式运营收费的产品：《万王之王》、《网络三国》、《石器时代》、《千年》、《大法师》、《三国世纪》、《金庸群侠传online》、《红月》、《龙族》、《传奇》和《侠客行》共11个网络游戏。

调查涉及到的网络游戏运营公司有：华义、智冠、华彩、亚联、第三波戏谷、育碧、北京讯能等7家。

网络游戏能在大陆地区迅速发展，有以下几点原因：

一、网络条件的完备。1997年10月，中国的上网人数仅为62万；而到2001年6月30日，中国的上网人数已经达到1 690万；截止2001年12月31日，这个数字又变成了2 250万。

二、许多网络游戏是在取得市场成功经验后才进入大陆地区的。此次调查数据显示，目前大陆网络游戏市场中的11个游戏中，《石器时代》在台湾地区的上市时间是1999年下半年，比大陆早了1年多。之后上市的《万王之王》、《网络三国》等，几款网络游戏的平均在线人数都达到了2到3万，获得了成功。进入2000年，有着成功运营网络游戏经验的公司把目光投向了中国大陆。2000年8月起，《万王之王》、《网络三国》、《石器时代》等游戏相继在大陆上市。2001年，韩国网络游戏《千年》、《龙族》、《侠客行》等也相继亮相中国大陆。

三、网络游戏可以杜绝盗版。这一点对于游戏企业来说魅力太大了。《石器时代》平均同时在线人数为6万，峰值一度达到10万；《传奇》及《金庸群侠传online》分别为4.2 万和4万，其它网络游戏平均也达到1.5～2万。网络游戏在吸引玩家的同时，也给商家带来了巨大的利润。以《石器时代》为例，按华义给我们提供的数字计算，该游戏平均每月给华义带来约270万的流水收入；单机游戏中，以《新仙剑奇侠传》为例，首月出货量为12万，按游戏平均价格73.5 元计算，它的流水收入为882万。关键的区别在于“新仙剑”的总出货量为17万，12万的销量仅此1月，而“石器”几乎每月的流水收入平均如此。

丰厚的利润、无盗版之忧，网络游戏给单机游戏带来了巨大冲击，而单机游戏最引以为傲的图像在日益发展的网络游戏面前也开始显得无力——《魔兽世界》、《梦幻之星online》PC版，还有PS2上的《最终幻想XI》，它们的游戏画面都足以和单机游戏平分秋色。

2002年的网络游戏世界，又会有多少惊喜在等待着我们的玩家呢？

# 综述

中国游戏产业诞生到今天已经走过整整7 年多的时间，这么多年来，没有一个组织能够为我们这个行业提供一份详尽的产业报告。当美国、日本和韩国的游戏商们踏上我们这片陌生的土地，充满好奇地考察这个市场时，他们却无法得到答案。他们向我们伸出手来——请问你们的产业规模有多大？你们的从业人员是如何划分的？你们今年的RPG游戏总销量占到市场销售总额的多少？

而我们没有这些答案。我们的公司或许就这样丧失了一次次寻求合作的机会。

制作一份游戏行业的产业报告，我们一年前就产生了这样的念头，然而把梦想变为现实，需要一个艰难的质变过程。我们在繁忙的工作中抽调出人力来进行资料的收集和对公司的调查采访。这其中受到了一定的阻力，我们最终没有掌握所有产品所具有的盈亏情况报告。由于行业的混乱，一些涉及到某些厂商的公司数据，连厂商自己也提供不出来，这还不包括厂商自己有所隐讳的商业秘密。当然，这一切都在我们的意料之中。

现在，我们终于完成了这份报告，它是稚嫩的，没法和一些国家长达600多页的、政府支持的游戏产业报告相比。但是，毕竟，只有走出了这第一步，才能接着走出第二步，第三步……

我们的报告从游戏产业规模和游戏产品市场这两个大的角度入手，以各自不同的分析方法，以期最终揭示出中国游戏产业的概况，以及中国游戏市场一年的销售总额。在这次统计中，我们从厂商和发行商两个渠道得到的数据总值之间有4000万元的差距。这很有可能与我们无法统计到二渠道的销售量有关。由于种种条件的限制，我们的统计肯定有很多疏漏之处，因此根据我们保守的分析，中国的游戏市场年销售总额起码能达到1.5 亿元人民币。

如果中国游戏行业希望有一天能走上健康成熟的发展之路，那么首先要得到国家的支持，行业自身在发展上也要有自己的思路。根据中国游戏产业目前的现状，我们设计了7点战略性的意见，以供我们的从业者参考。

1. 对潮流的把握

准确分析和预测世界市场的需求和潮流，真正了解全球玩家的游戏口味。

2. 文化的独创性

深入挖掘创造具有中国文化独有内涵的游戏，这是其他国家游戏企业所永远不可能做到的。

3. 开发的能力

要以开发出能得到世界玩家认可的游戏大作为标准。

4. 行业的力量

国内企业群体化，组建自己的行业协会，形成一个有序竞争的整体。

5. 有针对性的教育

行业组织适度的培训，不要盲目扩大教育的规模和层次。

6. 全球的意识

研究外国的营销战略，努力与国外的游戏开发和经销企业展开合作。

7. 开放式的战略

开发平台多样化，与电影、漫画和周边产业的合作多样化。

在本专题的制作过程中，我们得到了华义国际、天人互动、世纪雷神、上海依星、第三波、育碧、奥美电子、新天地、金山西山居、目标软件、北京软星、娱动工场、电子艺界、北京华彩等公司的大力协助，在这里向他们表示诚致感谢。大

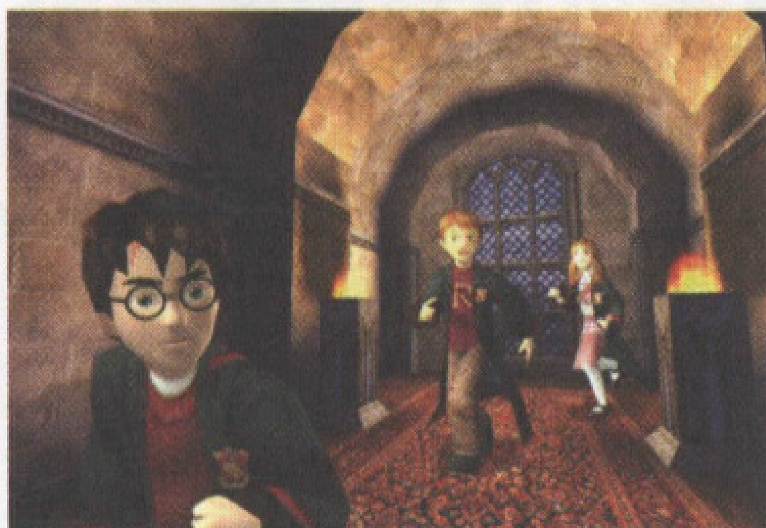
本刊记者 /X-Boy/E-mail:news@popsoft.com.cn

新年快乐！各位X-Boy的Fans（风林火山：呕~~）！又是一个卡片和礼物的丰收年吧？但别忘了，在路上遇见朋友和同学要说声："Happy new year!"如果遇见的是长辈，呵呵，"恭喜发财，红包拿来。"

新的一年里，X-Boy和风林火山将轮流为大家主持全新的"游戏新闻眼"和"晶合时评"。第1期当然由我来先，哈哈，因为我比较Handsome & Smart嘛（风林火山蓄气中……）。

带给你最新的业界动态和游戏快报，张开"游戏新闻眼"：

★《哈利·波特与魔法石》（中文版）将于本月由电子艺界（Electronic Arts）代理上市。该游戏除PC版外，还推出了PlayStation版、GameBoy的Color版和Advance版。游戏忠实原著，人物外形完全按照电影中的形象设计，看过电影的玩家相信会有再一次的感动。



★2001年12月，亚联游戏《红月》第6组服务器"热情射手"删除400个违法帐号，并忠告广大玩家自觉放弃使用外挂，不要再以身试法。

★奥美电子为配合《地球时代》上市举行多项活动：与中华网共同举办《地球时代》主题桌面有奖征集；联合数家门户网站和游戏网站开展《地球时代》征文及与网易联手推出《地球时代》个人主页设计大赛。截止时间分别为2002月1月10日、2月1日和2月10日，一等奖奖品均为飞利浦液晶显示器一台。另外，奥美电子还授权北京海龙高科技物业管理有限公司于2001年12月14日至12月23日在中关村海龙电子市场6层举行名为"海龙打击盗版、招募反恐精英"的游戏大赛。

★第三波《三国赵云传》新闻发布会2001年12月5日举行。游戏普通版的封套采用两种主图，分别体现




赵云的英雄气概和侠骨柔情。该游戏及攻略本还附送了《龙族》30点开卡时数。

★一直致力于游戏制作的娱动工场开始游戏代理业务。第一款代理游戏《神秘之旅》（中文版）目前已上市。

★欢乐E派代理的《女巫布莱尔》系列第3卷《鬼影森林》已于2001年12月31日上市。该公司前身为北京金洪恩祖龙工作室，有着丰富的开发经验。目前其《自由与荣耀Ⅱ》增强版也即将上市。欢乐E派目前还在开发一款中国题材的第一人称射击游戏。




★时隔3年，台湾奥汀科技R·SLG《幻世录》续作《幻世录2——魔神战争》将于今年2月由北京寰宇之星代理发行。故事将回溯到1000多年前"魔神战争"与"种族战争"的时代。



★昱泉国际《笑傲江湖网络版》今年1月登陆大陆市场，为控制PK行为，游戏还特设了PK专用的服务器。

★网易《大话西游online》2001年12月底公开发售，并于12月29、30、31日分别在北京、上海、广州展开游戏首卖巡回展。

★华彩软件本月即将推出一款美少女养成类游戏《水灵仙子》；乐乐科技的策略网络游戏《霸业》也将于本月推出。

★《格兰蒂亚2》2001年12月28日上市，为了配合游戏发售，上海依星除为玩家设计了普通版与精装版两种包装盒之外，还准备了官方攻略本、设定画册及资料光盘与游戏一同推出。大




## ◆ 第9艺术 ◆

1. "微软在银行存款达360亿美元，具有持续下去的力量。"
微软Xbox执行长巴赫（Robbie Bach）对有分析师认为"Xbox卖得越好，微软损失的钱越多"的看法做出自信的回答。

2. "乐之不如'忍'之。"
目标软件总经理张淳在回答新浪网记者采访时，在古语"知之不如好之，好之不如乐之"后加上的注脚。游戏制作的艰辛溢于言表。

3. 沈欺霜："小虎……我已回天乏术，你又何苦自欺欺人？"
王小虎："胡说！你不会死的，我今日便要与你成亲。"

狐娘："王小虎！你是爱我的，为什么不敢承认！？"
王小虎："杀妻之仇不共戴天，你我毫无情份可言！"
《仙剑奇侠传2》预告片中出现的台词，3个主要人物之间的关系若隐若现。

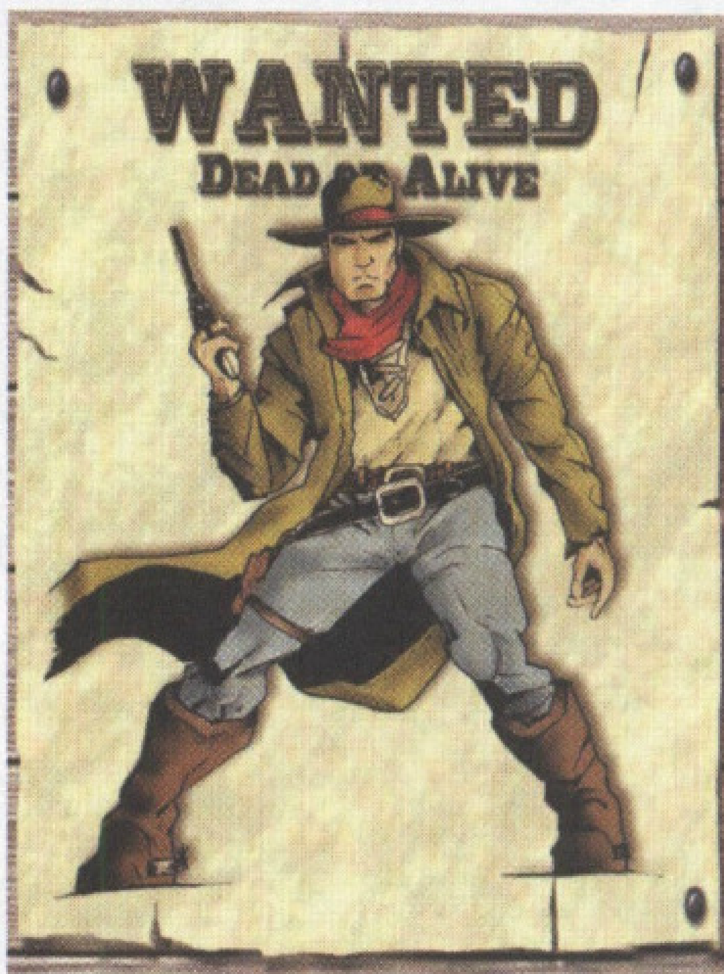
# 的晶合时评·X-Boy的晶合时评·X-Boy的晶合时评·X-

“游戏要想卖得好，宣传当然少不了”——奥美《地球时代》还未现身江湖，三大护法（主题桌面、征文、主页设计比赛）早已一路先行；金山公司《新剑侠情缘》上市举办了一场似曾相识的“××狂欢夜”……国内商家的宣传意识越来越强。结果是活动多了，玩家乐了，游戏好卖了，皆大欢喜。

近期上市的好玩游戏还不少，《哈利·波特与魔法石》（中文版）便是其中之一。但不同的地域有不同的喜好，X-Boy不敢断言这个骑着飞天扫帚、红遍欧美的小男孩一定会受到中国玩家的喜爱。比如，在大陆地区同时在线人数能达到6万的网络游戏《石器时代》，在本土日本却仅有数百人在线，It's true. 找对市场是游戏成败的关键——像《仙剑奇侠传2》和《轩辕剑4》在大陆和台湾地区就根本不愁卖不好。连整过容、满身“臭虫”的《新×剑××传》都有十几万玩家热情地去拥抱，中国人的武侠情结和包容精神可见一斑。

但人的忍耐也是有限度的，亚联“是可忍，孰不可忍”怒删《红月》400个违法帐号就是一例。网络游戏中最让人所愤恨的外挂问题不知能否从此得以解决。毕竟，没有人希望不久之后的《魔兽世界》、《梦幻之星online》等游戏里又充斥着大量的“闪电侠”。

中国已经加入WTO，它能让中国的软件市场往更健全的方向发展，但它对中国游戏制作业的冲击也会随之而来。业内人都知道在中国做游戏难，坚持了数年游戏开发的娱动工场如今也开始做起了代理。X-Boy很担心几年后，劳动力成本相对低的中国游




戏业会沦为国外大型游戏公司的制作基地。

但愿我的担心是多余的，换个话题，来看看国际方面的新闻：

首届WCG（世界电子游戏）大赛于2001年12月5日在韩国汉城正式拉开战幕。比赛项目包括《帝国时代2：征服者》、《FIFA 2001》、《半条命：反恐精英》、《雷神之锤3：竞技场》、《星际争霸：母巢之战》和《虚幻锦标赛》。韩国人可以向全世界转播WCG赛况，中国的参赛队员却只能瞒着家人偷偷去报名；国外早有职业游戏玩家，中国的游戏仍被称做“电子海洛因”……哎，不提也罢。

暴雪(BLIZZARD)Battle.net 论坛技术支持页前不久就《暗黑破坏神2》玩家在登录战网游戏时，收到服务器提出的“Player not found”（未发现玩家）错误信息问题做出了解答。具体原因有3个，遇到该问题的玩家可登录http://www.battle.net/forums/support/posts/tg/175.shtml 做进一步了解。关于暴雪，大家最关心的肯定是《魔兽争霸3：混乱统治》的进度情况。最新消息，《魔兽争霸3》将于年初进入开发的beta阶段，RTS迷们在漫长的等待中终于盼来了一丝光明。

位于西雅图的Zombie工作室给喜欢西部牛仔和FPS游戏的玩家带来了一份惊喜：他们目前正在开发一款美国西部题材的第一人称射击游戏Wanted：Dead or Alive（通缉令：死或生）。游戏中将加入一些RPG元素，如：可购买枪支、良种马等装备，人物可以升级。峡谷、快马、决斗……爱做大侠梦的X-Boy也很想一尝当赏金猎人的刺激。

给“街霸”迷们带来一个好消息和一个坏消息。好消息是：欧洲THQ无线通讯、Capcom欧洲分部及Warthog欧洲总部联手将Street Fighter（街头霸王）带进手机游戏。坏消息是：该游戏仅提供给欧洲地区（X-Boy突然有想移民的冲动）。

电子游戏方面，Xbox前期销售情况良好，截至2001年12月10日，出货量已达到110万台。首批发售游戏《光晕》、《死或生3》等均取得不错成绩。“Xbox版游戏出了，PC版还会远吗？”（以上文字摘自《X-Boy语录》第一章）PlayStation2格斗游戏《铁拳4》本月上市，网络游戏《最终幻想11》将于今年春季推出。预定于2002年3月22日上市的任天堂GameCube新版《生化危机1》上个月公布了开发中的最新游戏图片。本月发售的还有许多GBA游戏、DreamCast游戏、街机游戏……哎，真希望有一天电脑上能出现一个“全机种模拟器”，所有电子游戏大小通吃，到时候……哇哈哈哈（樱木状）！（风林火山：蓄气完成，Max版“瞬狱杀”出击……）大









# 编辑导语

写这一期导语的时候，正是今冬刚刚降下第一场所谓“瑞雪”的第二天，即使我已经在温暖的家中渡过了十几个小时，可是打字的手还是有点无法自控地颤抖着——昨天我历时6个多小时才回到位于城市另一边的家。

记得小时候，我对于雪的喜爱是无法言喻的，每当看着亮晶晶的雪花轻轻飘落在我的肩头、眉梢总是不自禁地想用手去捧住它们，细细地看清楚那小小的花瓣，也总是沉浸在打雪仗、滚雪球、堆雪人的乐趣中，现在想想会忍俊不禁。可是，至到今天我才发现，原来我并不像自己所想地那么喜欢下雪。

每逢下雪，总免不了会在各种刊物上发现那些赞美、感叹甚至呻吟雪中情怀的作品，本来我似乎也应该成为其中一员，可是我发现，耿直如我实在无法伪心地去认同并参与这些活动——毕竟这场雪对我这样的上班族来说是一种磨难，它会将我上下班的时间延长得比我的工作时间还要长，而时间对于我来说已经日益显现出它的珍贵。

当我看到，新闻里播报某医院仅在下雪的前两个小时就收诊病人百余位，大小车辆事故数十起，整个三环被车流堵得水泻不通时，我实在是无法喜欢这场“瑞雪”；我在雪中赶路6个多小时的过程中，我也实在没心情去欣赏雪景，我满眼所见的只有汽车如繁星般的红红尾灯映在冰一样的路面上，于是所见的红灯在冰的反射中更增多一倍……

大多数坐在车里、走在路上的行人已经没有了往日的好脾气，路上随处可以听到嘀嘀嗒嗒的喇叭声和各色叫骂声此起彼伏，似乎这样一来可以加速大雪的融化，清洁路面早日抵达各自的目的地，相信此时的他们绝对不会是第二天出现在孩子、朋友面前和他们打雪仗、滚雪球、堆雪人的和蔼可亲的家长、温柔体贴的挚友……

我忽然发现，原来不是雪不再可爱，而是我已经没有了当年的闲情雅致，随着时间的流逝，随着生活压力的增加，将自己内心的世界一点点地遗失了。很快新年的钟声又将再度响起，只是这一次我不会再任凭钟声将我的未来与雪一同融化在这纷繁的尘世中……

看到这篇来自雪的心声的人们，好好珍惜自己还会欣赏雪、还会因为第一片雪花落在鼻尖上而发出惊喜的叫声、还会为了打雪仗而弄得自己一脸狼狈吧。看，那亮晶晶的雪花又一片片轻轻飘落在我的肩头、眉梢……



上弦月

suki@popsoft.com.cn

前线地带

# 秋之回忆

北京 红堆雪

## Memories Off



类型：恋爱养成
制作：KID
发行：新天地互动
编辑期待度：

*至少这里有精美的图片等待你来欣赏。*

《秋之回忆》在情节上是极为出色的。它不仅塑造了多个女孩儿丰富多彩的个性，还给我们的男主角提供了一个富有深厚感情色彩的背景。旁白如清淡的散文，体现出男主人公智也心中淡淡的失落和哀伤。人物对话幽默富有学生气息，总能使人忍俊不禁。

更为难得的是，这部作品和以往大家经常见到的恋爱游戏有所不同。以前的各种恋爱游戏大多将重点放在如何提高主角的能力，以讨得女孩子们的欢心，而并没有太多的真情在里头。但在《秋之回忆》里，你所要面对的虽然只是现实学生生活中一些小小的选择，却真实地再现了爱的旅程上的每一个小小脚印。

所以，虽然是一部恋爱游戏，但是给人的震撼并不亚于一本爱情小说。在它的带领下，我陪伴主人公走过了一段难忘的心路历程。好象《蝴蝶花》的一句歌词："岁月的流失，蝴蝶已飞走，是否还记得她？如今的善变，美丽的谎言，谁都得学会长大。早已经习惯，一个人难过，情爱纷乱复杂，想忘记过去，却总又想起曾经的无怨无悔……"

# 霸业

北京 Thunder

## War of Empires




类型：策略型网络游戏
制作：乐乐科技
发行：乐乐科技
编辑期待度：

*制作精良的游戏也可能会湮没在众多同类游戏的马蹄之下*

前身是中文之星公司游戏事业部的乐乐科技近来推出了一款策略型网络游戏《霸业》，为现有的众多网络MUD增添了新的类型。游戏的名字很明白地道出了一般玩家的游戏心态——成就霸业，其背景也是国内玩家耳熟能详的三国题材。

在游戏之初玩家要在谋士、武士、骑士等6种职业中任选其一，随着等级提高，可以实现转职，也会有新的职业出现。根据游戏的设定，不同职业可以带领、招募和训练不同的兵种，不同角色可以增强与属性相同兵种的能力值。

身处群雄逐鹿的三国时代，只能通过战争来实现自己的霸业。不论发动战争还是抵御敌国，必须拥有足够的实力才行，因此一定要搞好城邦的建设。当玩家达到一定条件并拥有足够的玩友支持就可以申请到相应的官位。

城邦之间的战争是游戏核心，攻打敌人要经过野战、城战和巷战3个过程。11个兵种在战斗中发挥的作用大不相同，使得《霸业》的战争更加真实而富有技巧。

前线地带

# 三国群英传III

游侠创作室 飞雷


貂蝉

类型：策略
制作：奥汀科技
发行：智冠科技
编辑期待度：

*有丰富的经验为基础，相信该游戏的续作会较之上一代更加完善。*

三国的战略游戏层出不穷，除了日本光荣公司出品的《三国志》系列外，国内的《三国群英传》系列算是最受欢迎的三国游戏之一了。其实，玩家之所以对三国这个题材的游戏情有独钟，是因为大家能在攻城掠地时得到快乐。奥汀制作的《三国群英传》系列游戏是将整个游戏的侧重点安排在战争上，也正是因为《三国群英传》以内政为辅、战争为主的制作理念，长久以来一直受到众多玩家的好评。现在，3代在保留优点、改正缺点后将再次出现在大家的面前。

《三国群英传》系列当中最吸引人的地方便是战争。而前作中的优点都会在3代中保留并强化。当两军接触时军团中的武将将逐一出阵对战，而武将可以指挥士兵作战和使用武将技，现在每个武将最多可以带的兵数增加到400人！一场战斗如果交战双方都带满士兵的话，那就可以进行场面壮观的800人大决战。而每位武将所施展的武将技比前作更多，更漂亮的光影效果构成华丽的特殊武将技是其它三国游戏所不及的。看来哪个武将技最漂亮、哪个武将技最实用，大家又有的讨论了。两军接触时的位置将决定战场的地形，而本作特别对前作颇受玩家指责的地形作了较大程度的修改，除了增加一些全新的地形之外，对原有的地形也重新绘制，地图显得相当漂亮。此外游戏的兵种又有了一些新的变化，据说还有全新的兵种加入，但具体是何兵种目前还不清楚。战争场面还是采用3D视角处理，可以见到双方各自的部队在战场上摆开壮观的阵式，而在新作中制作小组对每个小兵的跑动姿势、砍杀动作都经过了全新设计，与前作相比将更加生动。不仅如此，在战争中还可以调整镜头的位置，或远观或近看的视点处理，不仅方便玩家的临阵指挥还让人有置身于一场激烈战争中的感觉。


太史慈


祝融夫人

内政模式虽然不是本系列的重头戏，但过于简单的话会让人感到儿戏，所以3代中根据玩家意见对内政模式进行了修改，改为与早期《三国志》相仿的简易模式：增加了内政指令且玩家必须在规定的指令数内做出较好的方案，提高了游戏难度。

在3代中也借鉴了《三国志》的人物肖像，人物表情生动、栩栩如生。


孫策


馬超



前线地带

# 战神长啸Ⅱ

# Warlords BattlecryⅡ

本刊特约作者 启龙

类型：即时战略
制作：SSG
发行：育碧
编辑期待度：♥♥♥♥□
对于国外优秀的游戏作品，我是很难对它说“NO”的。

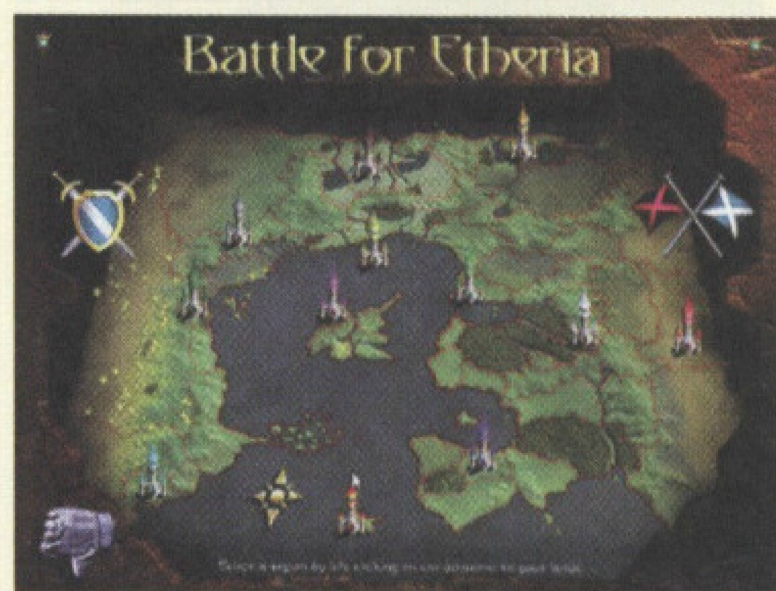
近来已不敢指望能看到一款“伟大的”或者是“完美的”即时战略游戏了，作为一个深爱此类游戏的人，我仍然不免要眼巴巴地瞅着大洋彼岸——那个不断有新游戏问世的地方。所以当我看到《战神长啸》又有了续集时，心中的喜悦真是难以言表。

《战神长啸Ⅱ》（Warlords BattlecryⅡ）或许不能和历史上那几个辉煌的即时大作相比较，但它却给这个品种带来了几项了不起的新内容，实现了过去一直未能实现的某些特性，这就足够了，这就足以使我们这些即时战略迷们一如既往地“铁杆”下去，坚守我们铁的立场，不至于叛逃到其它阵营里去（玩笑）。

这款游戏的最大卖点之一，便是游戏中的英雄们从一个战场转战到另一个战场，不断地获取经验值，得以升级。这种“导入”RPG因素的做法虽然不是它首创，但很少有哪款游戏做得有这般好。游戏的引擎与一代相比没有大的变化，你开始游戏时，必须选择一个已有的角色，或者自己新造一个英雄。你要给这个角色起名，从12个种族中挑选一个。在游戏中转悠一阵，打上几仗，你可能就会遇上第一次升级，这时候你便可选择角色的职业——战士、牧师、流浪者、魔法师或者其它什么的。当然，选择职业会受到种族的限制，某些种族擅长战斗，某些种族擅长钻研魔法。等到你再次升级时，你还可以为角色选择特长，这些听起来都是令人兴味盎然的。这些特殊角色在游戏中的作用十分突出，他们不仅仅是具有超常魔法能力或者战斗技能的个人，其能力还会影响到周围的人。



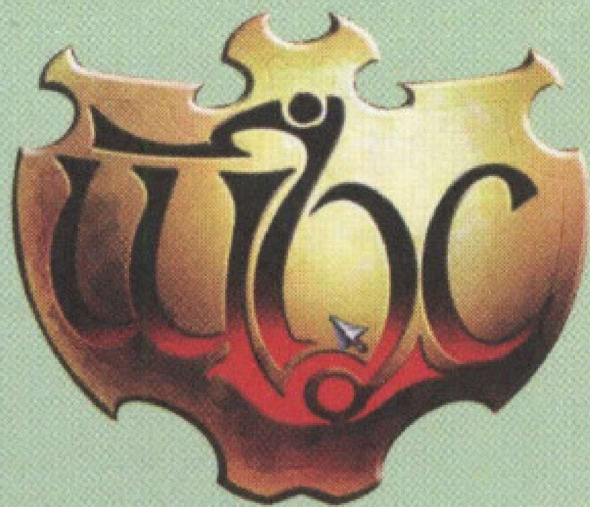









游戏的背景依旧是魔幻中世纪，12个种族不外乎是人类、矮人、野蛮人、牛头怪、僵尸、树妖、巨人等，一个由暗黑氏族和光明部落组成的世界。令人惊讶的是，人物场景的故事情节没有了，它要靠你自己去组合。开发者设计了一个巨大的地图，然后把它分成一些小块，犹如我们的县、省、国。你征服了县，才能看到省，最后才能进行全国大会战。由于12个种族预先被安置在各个角落，你所选择的只是其中一个地区，当你的战争在进行时，其它地区的战争也在随机进行，可以想见每次重玩都会遇到不同的对手。不仅仅是种族不同，甚至强弱也会大相径庭，这真是个有趣的设想，究竟如何还要试过才知。



前线地带

# 英雄萨姆再次遭遇
# Serious Sam:The Second Encounter

上海 3M

类型：第一人称射击

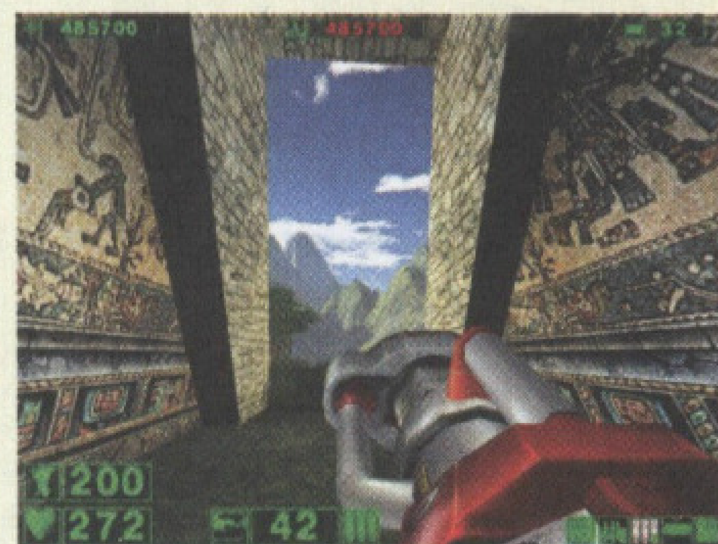
制作：Croteam

发行：Gathering of Developers

编辑期待度：

*玩过上一代的玩家们有谁会对2代不满怀期待呢？*




《英雄萨姆》仿佛又把我们带回《毁灭战士》盛行的年代，不计其数的敌人、没有丝毫喘息的射击以及让人心惊胆颤的终级怪物，所有这一切都显得既陌生又熟悉。然而就是这款略显老套的第一人称射击游戏，凭借着丰富的玩家定制选项，仍然取得了令开发小组颇为自豪的销售佳绩。

在大获成功的基础上，开发小组决定推出游戏的第二部作品《英雄萨姆——再次遭遇》，其中将加入全新设计的武器、环境区域以及怪物类型。据开发人员介绍，《再次遭遇》将是一款完全独立的作品，也就是说不需要前部作品就可以单独运行。不过，由于游戏使用的仍然是相同的场景风格、相同的NETRICSA操作界面、相同的武器类型以及相同的怪物类型，所以它只能被称为前作的资料片而不是续集。

如果你还记得第一集的结尾，应该能想起英雄萨姆及时地赶回古埃及，从而避免了一次未来外星人的可怕入侵，外星人的飞船后来也消失得无影无踪。然而不幸的是，外星飞船并没有走得很远，可以肯定的是，它目前正停在南美洲的某个区域。《再次遭遇》从这里得以发生，勇敢无畏的主人公萨姆要横越3个时空，从现在的南美洲回到远古的巴比伦，最后在中世纪的欧洲与敌人展开最后的决战。游戏共由12个场景组成，总的游戏时间长度将和前作相差不多。

《再次相遇》中将出现数量庞大的敌人，这也是前作中一个极为突出的特点，开发人员甚至开玩笑地说即使没有一百万那么多，但也非常接近了。当然，新的怪物类型也是必不可少的，值得一提的是有一种被开发人员亲切地称为"南瓜头变异体"的怪物，这些家伙总是提着巨大的链锯嘴里嘶喊着向你冲过来。

既然对手的实力得到增强，萨姆当然也需要更高级先进的武器喽。针对前作中玩家在近距离搏斗时总感到束手束脚，开发人员特别设计了一种全新的、用途更广泛的近战武器——链锯。除了链锯之外，第二种新增加的武器是火焰喷射器，当你用它向敌人射击时不仅场面壮观、气势逼人，而且还十分富有效率。最后出场的新武器是大家耳熟能详的狙击枪，虽然子弹威力和射速没什么值得夸耀之处，但当你切换到狙击模式后就会对它的强大威力赞不绝口。

丰富的多人模式是《英雄萨姆》大受好评的一个特色，和前作一样，玩家在《再次遭遇》里可以组队完成所有的单人任务场景。游戏将支持各种组队模式，包括组队死亡竞赛、区域范围控制以及标准夺旗模式等。另外开发人员还设计了20多幅多人地图以供玩家选择，相信能让大多数喜爱多人对战的朋友感到满意。

前线地带

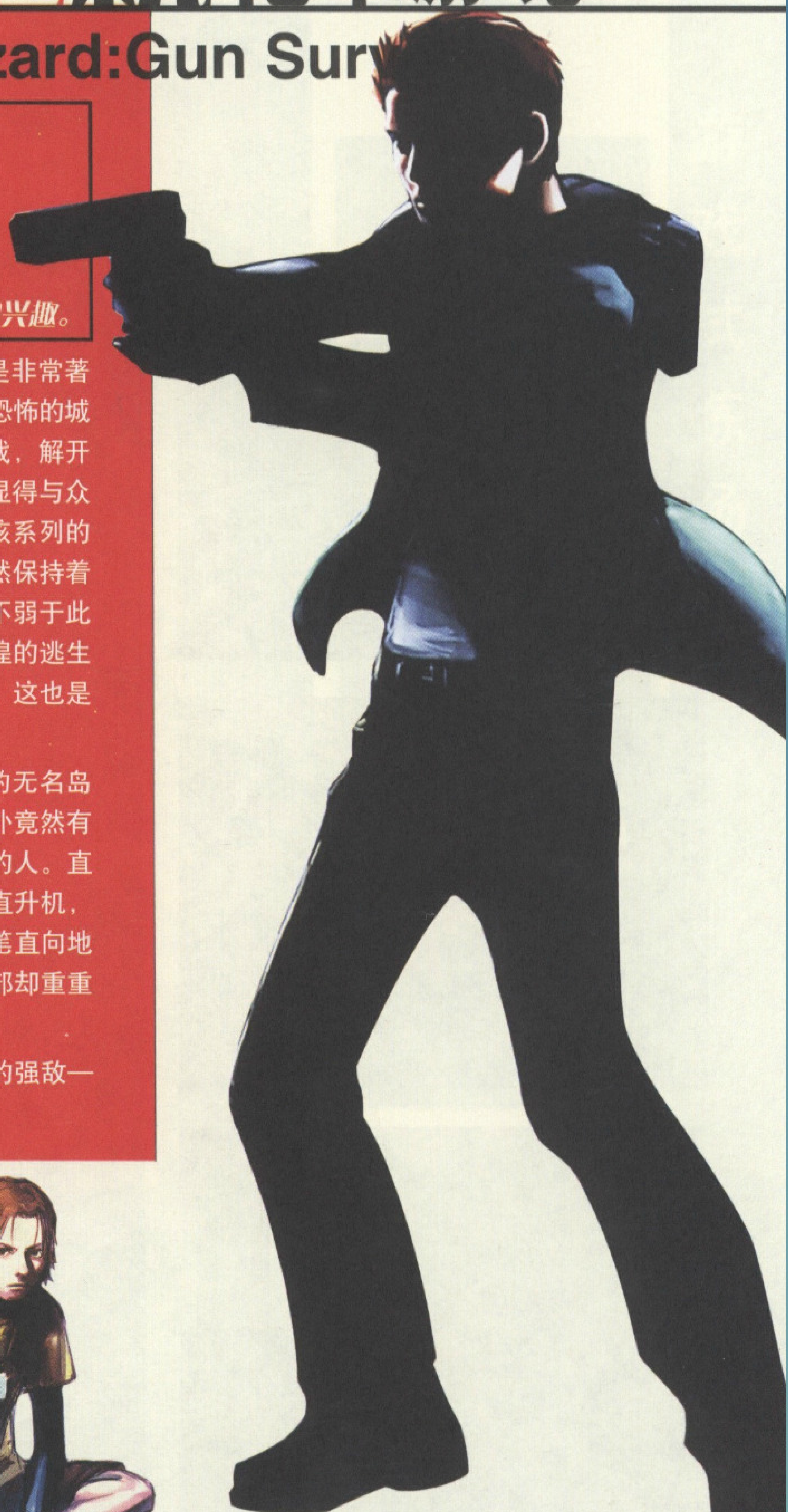
# 生化危机 枪下游魂

上海 项小龙

## BioHazard:Gun Surv

**类型：** 冒险、射击
**制作：** Capcom
**发行：** 育碧软件
**编辑期待度：** ♥♥♥■■

***对于越来越多的雷同设计，我已无法令自己投入更多的兴趣。***



玩过《生化危机》系列的玩家都知道，《生化危机》系列是非常著名的第三人称视角AVG游戏，该系列的游戏往往发生在一些阴森恐怖的城市中，玩家操纵着故事的主角，通过与各种僵尸或者生化兵作战，解开一个又一个谜题而得以逃出恐怖地带。而这款《生化危机》却显得与众不同，它使用的是第一人称视角！这使得游戏的临场感相对于该系列的其它几款作品来说大大加强，游戏的谜题虽然减少了，但是依然保持着该系列的恐怖气氛和众多的分支情节，使得游戏的趣味性一点不弱于此系列中其它作品。从某种角度来说，游戏使玩家从前几集中仓惶的逃生者变为一个天不怕地不怕的孤胆英雄，体验到宰杀僵尸的快感，这也是《生化危机——枪下游魂》也叫射击版的原因。

游戏不再发生在美国中西部的Raccoon城，而是一个偏僻的无名岛上。故事一开始就有精彩的一幕，一架在天空中疾驰的直升机外竟然有一个人！虽然这个人命悬一线，但还是在不懈地攻击直升机内的人。直升机里的人也想让直升机外的人死去，他一边搏斗一边控制着直升机，显得十分狼狈……终于直升机再也经不起折腾，失去了控制，笔直向地面栽去直至爆炸。爆炸前，直升机内的人及时地跳出来，但头部却重重地撞在地上，顿时失去了知觉……

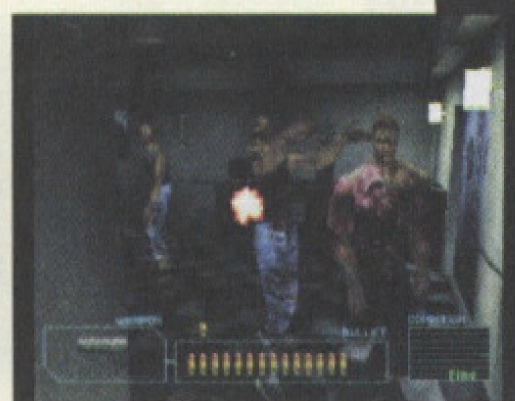
除了系列中一贯的僵尸、僵尸狗和《生化危机III》中出现的强敌——追踪者（Tyrant）以外，本作中还加入了不少新的敌人。

在游戏中，玩家可以获得各种各样的武器：小巧玲珑的Glock 17、装弹速度特快的M8000 Cougar G、使用口径达40mm的榴弹、能击落直升机的M79 Grenade Launcher以及玩家最终的武器——M20A1 Rocket Launcher，虽然它每次只能发射一发子弹，但是威力绝对惊人，即使是Tyrant也无法抵抗其超猛的威力。同时游戏中也准备了不少道具，粗略算算也有二三十种吧。



游戏有很多分支点，每个分支点会有许多不同的选择，做好选择后会进入不同的场景，并且只能一直沿着这条路下去，没办法重新回头。从这个角度来说，虽然限制了一定的自由度，但是使游戏更具耐玩性，在重复玩时每次做出不同的选择都可以欣赏到不同的故事情节，绝对不会显得枯燥。





前线地带

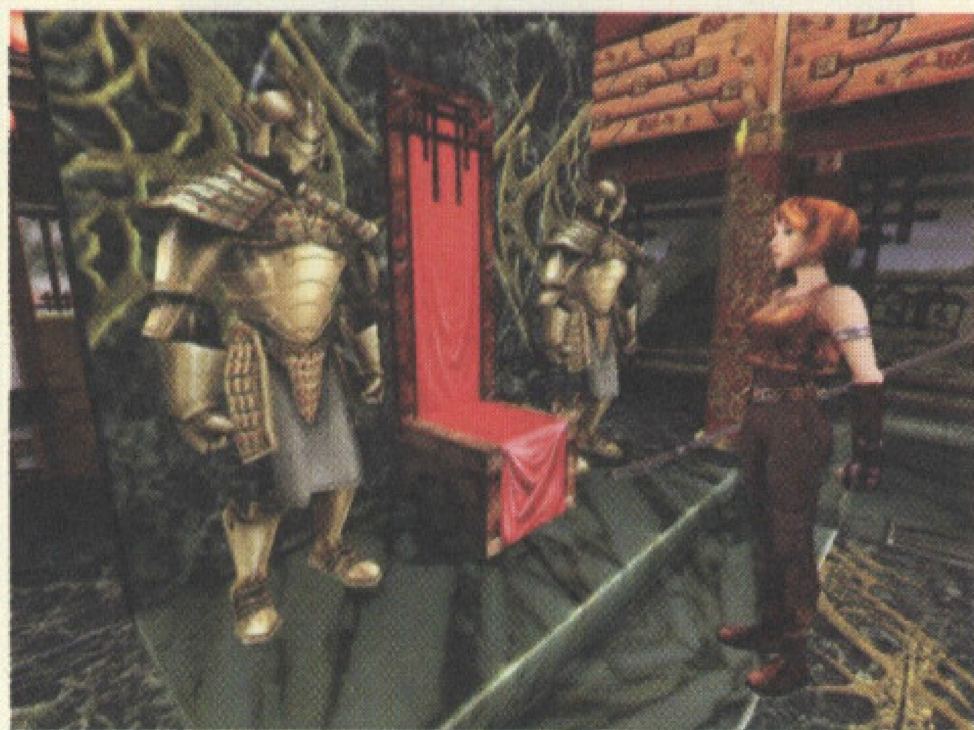
# 暗黑猎手

游侠创作室 michane

## Darkened Skye

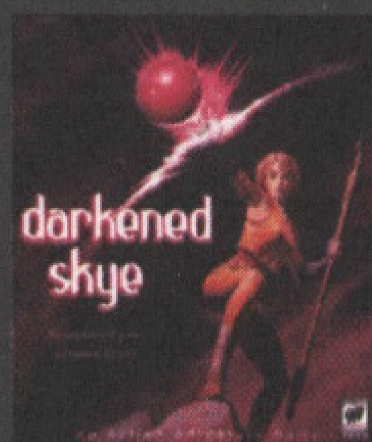
类型：3D动作冒险
制作：Boston Animation
发行：Simon & Schuster Interactive
编辑期待度：♥♥♥♥
*糖果魔法——我喜欢。*











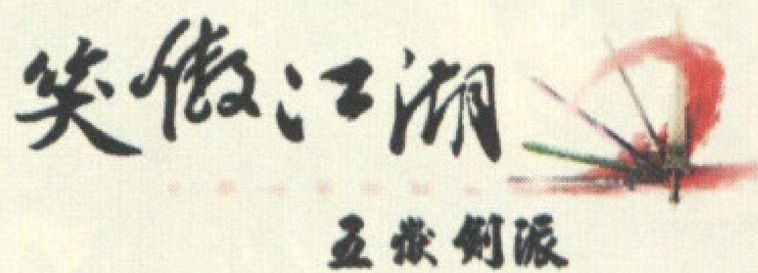

对于一款动作冒险游戏来说，最吸引玩家的还是其新颖的内容（要知道玩家总是能用各种方法克服游戏中的困难）。为了阻止恶魔Necroth统治这个世界，充满正义感的女主角Linda决定向恶魔挑战。

故事跟随女主角Linda穿过5个不同的世界，并随着地带的转变和情景的变化来逐渐完成游戏中的30项使命。在某个意义上说，游戏的目的就是要在游戏里面找到合适的钥匙来开相应的门。在某些环境中也会有惊险的场面，一些吸血鬼会向你走近，游戏的音乐也会随之渐渐紧张，其它的小鬼也会出现，而那只大吸血鬼就会变成有长牙的凶残怪物。玩家在路上会碰到50多种从没见过的怪兽。

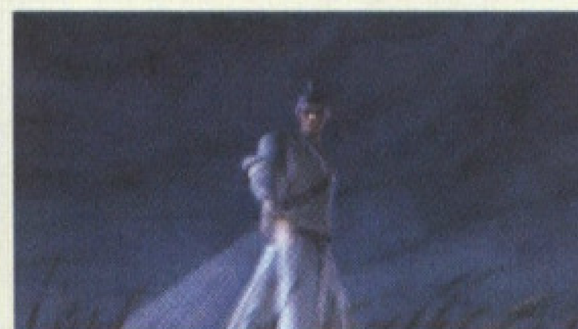
游戏完全立足于可视化的角度来刺激玩家，无论是微弱的灯光或是强劲的闪电，一样表现得很出色。背景更不用说了，非常像现实世界，可以说商家是竭力做好此游戏。值得一提的是游戏中还特别提供了两个多小时的动画，对于那些渴望看到MM的游戏迷来说真是大饱眼福了。

游戏中的战斗系统也是一个改变，人物的主要武器似乎变成了魔法，玩家需要通过获得不同的魔法来增加能力。游戏给玩家提供了20多种魔法，玩家可以通过魔法来消灭所有的敌人，而且魔法合成也很简单，只要将不同颜色的糖果混合在一起就可以产生各种各样的魔法了。混合的糖果越多，魔法效果越是壮观华丽。在游戏中，随着玩家技能的增多便可以肆无忌惮地周游整个世界。

不一样的游戏带来了不一样的感受，Darkened Skye会为我们带来什么，是新的“最终幻想”的光彩，还是像劳拉“Tomb Raider”一样的女英雄，此时此刻让我们来一同期待这款老少咸宜的趣味游戏吧！



# 五岳剑派 笑傲江湖II




类型：角色扮演
制作：昱泉国际
发行：第三波
系统配置要求：PⅡ 233、64MB、Windows 9X/Me/2000
编辑推荐度：

电视剧《笑傲江湖》引发的风波刚刚平息，看惯了港台武侠片的观众们对它的评价毁誉参半，不过毕竟不是一片喊打之声。

对待国人的游戏和上面所提到的电视剧其实是一样的，像我们拿到的这套《笑傲江湖Ⅱ——五岳剑派》，当然不可能期待完美无缺，但至少我们不能说它一无是处，对于国产游戏的这种奇妙感情来自于国人长久以来所受到的压抑。

《笑傲江湖》1代出现之后，玩家们对于它的种种意见和建议为制作小组提供了不少可贵的经验。毕竟任何一个制作小组对他们制作的产品都倾注了一番心血，都希望它能够达到玩家们的要求。于是，制作公司于2001年末再度推出《笑傲江湖Ⅱ——五岳剑派》，希望能弥补1代中的不足之处，让玩家尽情“笑傲”一回。



《五岳剑派》力图摆脱1代中的种种局限和不成熟的地方，为玩家开创一个《笑傲江湖》的续篇，为此游戏特别加重了蓝凤凰的剧情，并增添了原著小说之外的情节——加入了野心勃勃的东瀛忍者。对于这一点，说好听是令故事内容更为曲折引人，实际多数人不会认同，游戏制作者在情节上的造诣能超过小说家吗？



据制作公司介绍，《五岳剑派》采用了昱泉国际经过2年研发制成的Y2K3DRT技术引擎，在图像素质上远远胜过1代，将每秒500面的POLYGON贴图提高到每秒呈现3000面贴图。不仅人物是3D化的，整个场景也完全以3D构图，令游戏的整体气势大大增强。不过就我们对该游戏的试玩而言，在画面方面感觉和1代相比有了一定的提高，不过毕竟是3D的，与2D的精细画面有一定差距。虽然立体感有所增强，但对于该公司所说的人物表情更加丰富、细腻，人物逼真的说法我们是不敢苟同的，人物形象还是有些“棱角分明”，尤其在看过精美的片头动画之后再看到令狐冲与任盈盈时，这种体会更加明显。另外，游戏画面是一个整体的效果，并非仅靠一个先进的图形引擎来完成，在色彩方面的运用一直是国内制作者忽视的因素。不过游戏背景的制作却相对要精细许多，据闻昱泉国际特别派出美术人员进行取材考察，可见其用心良苦。





作为一个新游戏，制作公司除强化了1代原有的系统外，也为《五岳剑派》增加了一些新的系统，如变更领队人物系统、战斗武器变化系统、自动地图系统等，这些新加入的系统不但方便了那些容易迷路的玩家，也让玩家在战斗中充分掌握了主动权，令游戏的自由度和耐玩度加强了不少。

其实画面差一些，或是人物形象与想象中不相符都不要紧，最重要的是一个游戏如果游戏性不够，那么就算是画面再精美也只能当作是动画来欣赏，放在桌面上欣赏而不是去玩，那游戏公司的良苦用心恐怕也就白费了。



虽然《五岳剑派》在1代的基础上将游戏做了相当的完善和调整，可是不尽人意之处仍然不少，进步的速度总是赶不上发展。其实就像国产影片和国外影片，差距是明摆着的，并非一朝一夕就能赶上，就看玩家以怎样的心态来对待了。



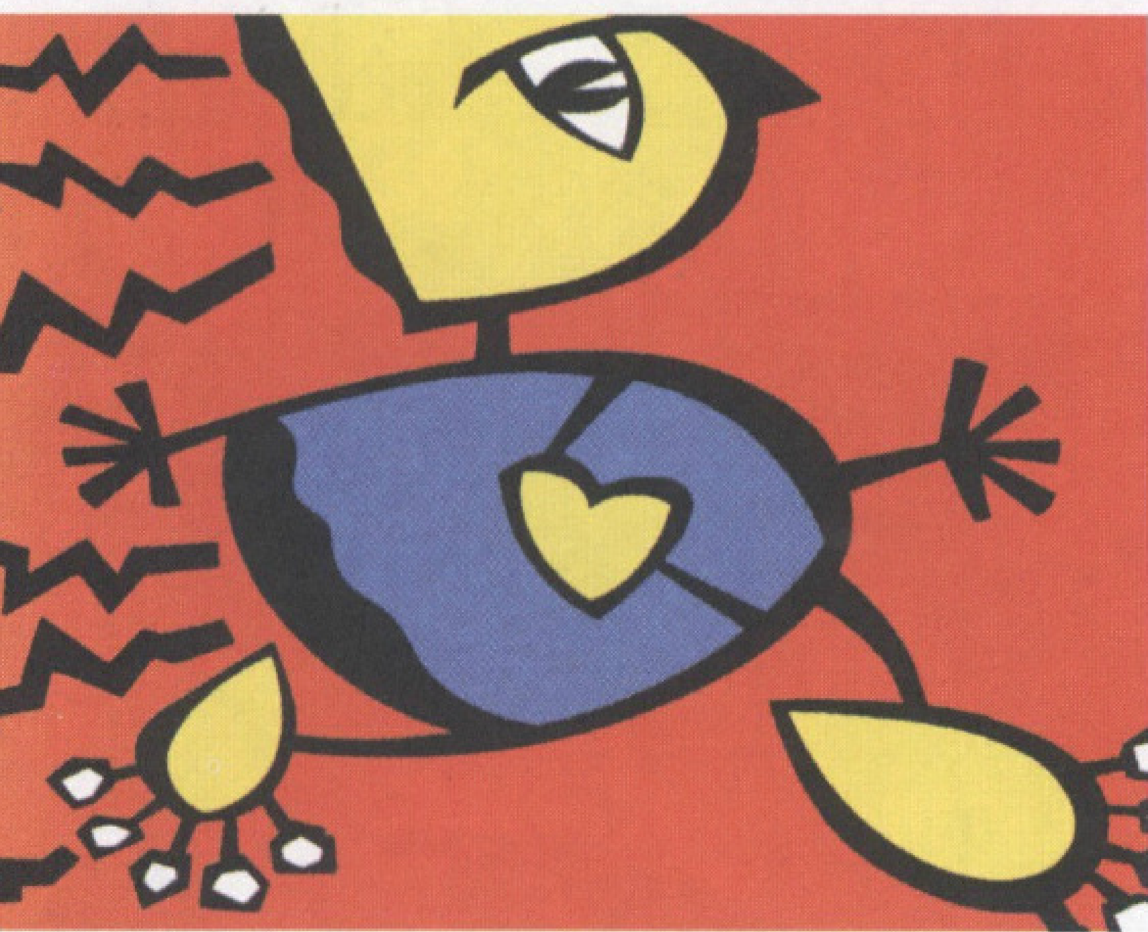
## 编辑导语

2002年，又一个被赋予了无穷想象和希望的年度如期而至，伴随着2002年杂志走向了另一个全彩色的时代，本人负责的两个栏目也进行了一些细微的调整，原有的“游戏赏析”变成了今天的**“锋利的盾”**，而**“龙门茶社”**的前身就是原来的“游戏畅谈”栏目。

这两个新栏目也是Walker为之命名的。

盾者，本是世间并不锋利之器，但如果被赋予了锋利的定义，我想，“锋利的盾”也正是对这一栏目文章风格的一个集中的概括：评论赏析一款游戏之时力求客观公正，行文犀利而且厚重，我想，这也是为什么以此命名的原因吧。

“龙门茶社”是“游戏畅谈”栏目的改进，从今年开始，新的栏目风格将以游戏背景文化和游戏精神作为栏目的主导，将与游戏相关的历史、神话与您娓娓道来。来茶社喝茶，一摆龙门阵。



以上两个栏目的改变也是力求从版式设计到内容都能给您带来全新的感受。
但依然不变的是我们的追求和努力。

过去的时间常常以一种孤绝凄美的姿态存在着，大约在每个新年份的开端，都会有许多人许下美好的愿望，就象小的时候历数着无穷多的梦想而长大，又象很多个关于第一的问题，这很容易使人忘却诸多的第一次，原本做了，就相忘在逝水流年的往事中，可谁也无法选择停留。因为每一次的开始都是美好的，又何必计较是不是第一次呢？

田震
tianzhen@popsoft.com.cn

# 大众软件游戏分级、评分制度

**在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、成人级和专业级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。**

**普通级**

**条件：** 成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。
**适应人群：** 适合所有年龄人士。

**指导级**

**条件：** 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。
**适应人群：** 任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

**成人级**

**条件：** 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。
**适应人群：** 只容许十八岁以上人士使用的的游戏。

**专业级**

**条件：** 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。
**适应人群：** 只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。

**下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。**

**成人度：**

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

**暴力恐怖度：**

0：无任何表现血腥、暴力及非人内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少两表现的血腥或其它场面非人场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

**意识导向度：**

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

**以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。**

**在本栏目中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：**

**画面：**

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

**音响：**

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

**操作：**

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

**剧情：**

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

**娱乐：**

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

**评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。**

# 魔域帝国 Battle Realms

■御风·Littlewing

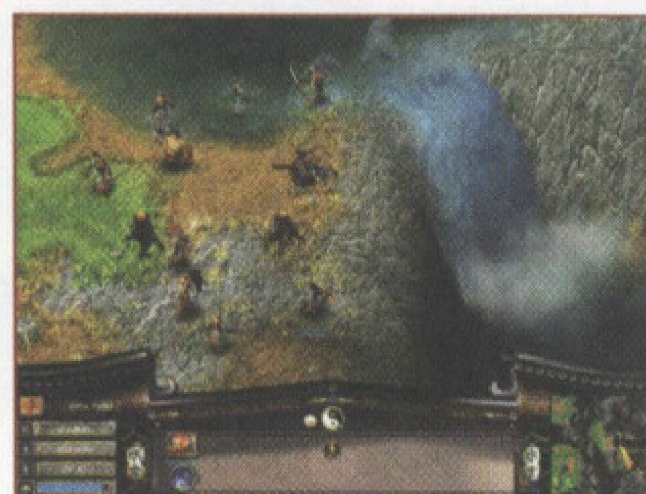
有人说《星际争霸》宣告了即时战略游戏的终结，笔者对此也深信不疑。所谓解铃还需系铃人，我们唯一的希望就是Blizzard的《魔兽争霸3》来打破《星际争霸》创造的神话。然而，眼前的《魔域争霸》为我们带来了难以名状的惊喜，在无数即时战略迷的心中激起了一股久违的激动：同样亮丽夸张的美术风格、同样是3D即时战略、英雄的设定、4个完全不同的种族，《魔域帝国》（Battle Realms）把将在《魔兽争霸3》中出现的因素完全展现在我们眼前。



巨蛇族的英雄Shinja，冷酷外表下面隐藏的是对权力的极度渴望



充满东方神秘色彩的城堡中，巨蛇族与神龙族这对宿敌相遇了



前面就是湍急的瀑布，唯有背水一战了！



令人叹为观止的战斗场面

## 感受之一：完美的画面细节刻画以及超群的敌人AI设计

在进行游戏后，笔者首先惊异于来自游戏画面的完美和流畅：天空中笼罩有一层春天特有的朦朦胧胧的云雾，阳光如细微的尘埃般穿过这层面纱撒在每一寸地表。每个单位在静止的时候都会做出特有的动作——农夫会坐在地上用草帽扇风；弓箭手一旦被选定立刻搭箭拉弦；枪兵受伤的时候行动会变得迟缓，只能用长枪作拐杖一瘸一拐地前进。当然这首先要依赖于你有一块强劲的显卡和高分辨率的显示器。游戏支持的最低分辨率是1024×768，在32位真彩色的前提下才能开启所有特效。《魔域帝国》AI的出色设计也给笔者留下了深刻的印象：你的部队会主动攻击周围有威胁的敌人，负责回复的艺伎将自动给周围受伤的友军治疗。在此不得不提的是电脑对手的AI，当笔者率领弓箭手+长枪兵的混合部队行进到峡谷中央的时候，埋伏在周围的敌人突然从两翼包抄过来。擅长格斗的僧侣迅速杀入我的后方屠戮近战能力极差的弓箭手，而魔法师则从远方释放着攻击魔法，与我的枪兵游斗。此时一切的抵抗都毫无意义了，我放下鼠标，静静地看着自己的士兵一个个倒下。当时真有一种流泪的冲动，并非被电脑“蹂躏”而难过，而是为敌人惊人的AI所震慑。电脑再也不是靠无法企及的发展速度和精准的命中率来取胜，他们竟然会用复杂的战术来与你对抗。在你倾巢出动的时候，他们会避开锋芒而攻击你的补给线；当损失惨重的时候，他们会主动撤退而不和你硬拼；敌人会优先攻击你的回复部队和英雄，让你在后面的战斗中举步惟艰……这一切让我觉得眼前的对手不只是冷冰冰的电脑，而是一个具有高超水平的玩家。

## 感受之二：平衡性永远是RTS的根本

在即时战略游戏中，聪明的玩家总是会选择最强大的种族，最实用的兵种来作战。为了避免Red Alert中那种苏军坦克一统天下的局面再次重演，就必须把各个种族和兵种之间的平衡性处理妥当，笔者认为游戏在这一点上作得非常完善。《魔域帝国》的4个种族中，每个种族都只有6~7个兵种，10~12种建筑，同时游戏还提供了循序渐进的战役模式让玩家来渐渐熟悉各个兵种的特性，玩家将很容易掌握游戏的基本操作和发展流程。但这并不等于游戏就仅限于资源采集——造兵——攻击敌人的RTS传统套路。在战斗中，你将逐渐体会到不同兵种之间的组合，战术的运用才是取胜的关键，它

促使着你去不断挖掘游戏的乐趣。

任何一个兵种都可以贯穿游戏的始终，但没有一个兵种是无敌的。神龙族的炼丹师（Dragon Chemist）具有超强的远程作战能力，但是在肉搏中他甚至打不过一个莲花族初级的刀僧（blade acolyte），人海战术在这里行不通。农夫是训练任何兵种的根本，但是他却不能随心所欲地生产。游戏用“生产率”来定义农夫的生产速度，在限定的时间内，每个人能拥有的农夫数量是一定的，但把他们训练成什么，就要靠你来决定了。这一设计使玩家无法在短期内生产大量的初级部队，避免了即时战略游戏的“硬”伤——Rush。游戏中的了望塔是唯一的防御性建筑，在了望塔上的部队射程和攻击力大幅度上涨，而了望塔出色的防御力又使他们很难被摧毁，前期修建一个了望塔会把被Rush的危险降到最低。但这不等于重演红警中的“电磁战”或者帝国时代里面的“箭塔阵”。在游戏初期只允许玩家修建一个了望塔，而随着高级建筑的兴建，你才最多可以修建3个了望塔，这又使那种闭门不出一味发展科技的战术难以实施。浅尝容易上手，细品则博大精深，《魔域帝国》在创作理念上与《星际争霸》有着异曲同工之妙。


恶狼族的部队具有庞大的身材和超强的肉搏能力


巨蛇族的英雄在林间小道上遭遇恶狼族的伏击

## 感受之三：即时战略游戏的亮点在于竞技性

即时战略游戏是一种挑战玩家宏观判断能力和微观控制能力的游戏，在人与人的对抗中，竞技性才是让此类游戏能够留在玩家硬盘上的唯一理由。《魔域争霸》给那些渴望超越自己的玩家提供了一个绝佳的舞台。由于游戏没有提供如《星际争霸》中“A”键的自动攻击设定，在很多时候，你必须对部队进行谨慎的操作。受伤的部队移动力会降低，在长途行军中他们会掉队，你要手动给他们加血；当占据了有利地形之后，你可以用“N”键让部队原地不动并保持攻击状态，这一设计与《星际争霸》中的Hold指令类似；当敌人攻击你的魔法师、艺伎的时候，你可以利用他们的机动性带着敌人在你弓箭手的周围转圈，而不要正面与他们冲突。游戏也借鉴了如同《傲视三国》中骑兵的设置，游戏中几乎所有兵种都可以骑上战马来提高机动性和防御力，当然训练野马，让部队上马需要耽误你些许时间。同样数量的兵种，在擅长微操作的玩家手中，就能焕发出较强的战斗力。


恶狼族弓箭手的杀伤力是和他们背负的巨弩成正比的


在恶狼族巨锤兵面前倒下的人，很难看出其死前的形状

由于农夫的生产速度受到了严格限制，所以建造过多的兵营是毫无意义的，游戏把重点从建设和采集转到了战略和战术上。《魔域争霸》的地形非常复杂，在小地图中，一些便于行走的道路和山谷清晰可见，你可以在这里设伏夹击侵略者；在无法与对方正面抗衡的时候，可以采取围魏救赵的策略突袭敌人的基地来打乱他的阵脚……《魔域帝国》的科技升级并非依靠资源实现，而是采取一种叫做阴阳点数的系统。通过杀死敌人和摧毁敌方建筑，可以获得宝贵的阴阳点数。你必须把有限的点数放在最重要的升级上，这就是考验玩家策略头脑的时候了。而且阴阳点数独特的获得方式使闭门造车的打法不再适用，在前期你需要一支机动灵活的小分队歼灭小股的敌军和对方的农夫，而后期阴阳点数的获得手段则主要是攻城掠地。这使大大小小的战斗贯穿游戏的始终，不习惯多战场作战、一边发展一边进攻的玩家需要不断的练习才能适应如此紧张的节奏。

## 感受之四：没有完美的游戏

作为一款刚刚推出的游戏，势必存在着一些瑕疵。游戏对提高部队训练度的设计有些莫名其妙，需要单位频繁进出各个建筑才能完成；游戏中的角色有的时候会出现暂时不能移动的Bug；武力低下的农夫、艺伎等也会主动攻击周围的敌人，容易造成不必要的死伤。但我相信这一切都会在今后的补丁中得以改善。

*游戏永远是为玩家提供乐趣的工具，“趣味性高于一切”，《魔域帝国》博采众家之长加以创新，用体贴的界面、出色的平衡性、极强的挑战性、完美的游戏画面等一系列事实完美地诠释了这句话。如果有人问我今年最出色的即时战略游戏是什么，我一定会毫不犹豫地告诉他——《魔域帝国》。* 大

**总评 90**

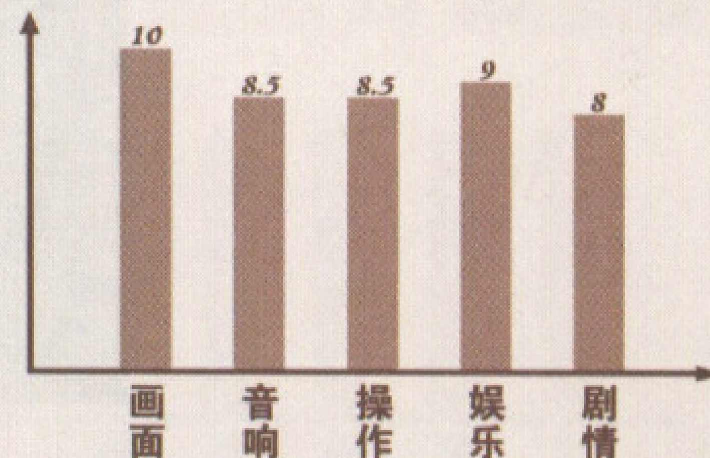




电脑游戏中画面最出色的即时战略游戏，战术的应用是游戏的精髓，成功避免了Rush和人海战术


上手困难，控制难度高，对机器配置要求高

| 制作 | Liquid Entertainment | 发行 | 育碧软件 |
| --- | --- | --- | --- |
| 载体 | CD×1 | 类型 | 即时战略 |
| 语言 | 英文 | 环境 | Win9x/Me/2000 |



# 重返德军总部 Return to Castle Wolfenstein

■湖南 苹果熟了

**时至隆冬，阴冷的天气让心情郁闷无比，大家或许需要一款紧张刺激的游戏来让咱们大汗淋漓。资深的玩家可能都记得ID Software在1992年推出的《德军总部3D》（Wolfenstein 3D），正是当年这个简陋的小游戏使我们开始接触了第一人称射击游戏，从这层意思上看，该游戏堪称具有划时代意义的里程碑作品。ID Software随后凭借《毁灭战士（Doom）》系列和《雷神之锤（Quake）》系列打遍天下无敌手，几乎成为该类型游戏的代名词。时隔9年，《重返德军总部（Return to Castle Wolfenstein）》的推出，让怀旧的玩家不由地摩拳擦掌，再次披挂上阵。**

实质上，在玩过游戏后，笔者感到游戏的故事背景和前作区别不大，依旧由美军特种兵布莱兹柯维克“担纲主演”。特种兵再次披挂上阵的原因是狼堡中的纳粹敌人计划释放出公元943年被封印于此的邪恶武士，并依靠科技手段制造出杀伤力巨大的超级生化战士。布莱兹柯维克面对的不仅是穷凶极恶的德国军人，更有嗜血如狂的僵尸恶魔。

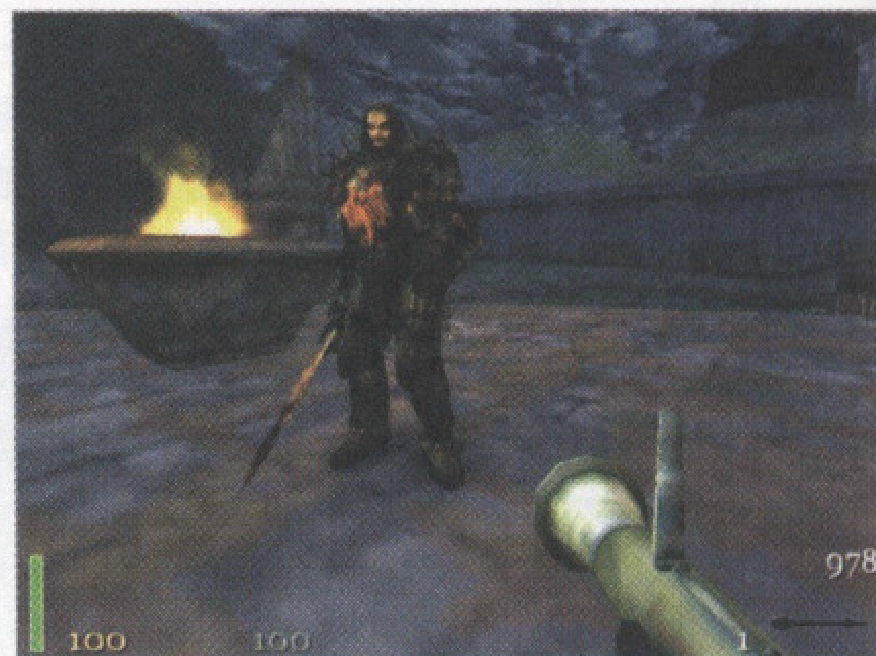
游戏沿用了Quake3引擎，在人物脸部等细节上的刻画比Quake3稍显细腻，看不出很多的进步，生硬的人物轮廓和模糊的贴图效果让人还是“乐”不起来，再加上使用Quake3引擎标志性的灰蒙蒙色调，差劲的流动性物体（如水潭、云朵）塑造。笔者武断地认为：其色彩方面不如《英雄萨姆》，其物件和人物塑造方面差于《马克斯·佩恩》。但是毋庸置疑，Quake3引擎在大场景的制作上，在游戏流畅度的保证上，都有其突出的优势。另外我们需要提醒玩家的是，和Quake系列游戏一样，《重返德军总部》对电脑硬件的要求很高，低端电脑要想玩这个游戏根本是痴人说梦。

游戏的单机版共分7个大关近30项任务，特种兵的战场遍及城堡、地下科研基地、丛林、雪山、高空缆车、飞机场、街头巷尾、武器工厂、导弹基地等，场面可谓宏大而逼真，游戏没有设计变态的迷宫，故事的发展基本属于直线式的，一路前行即可。也不需要来回搜寻开门的钥匙，一般的门都很容易在周围找到机关。除了常规的路线以外，有些“旁门左道”值得喜欢探索的玩家自行去研究，游戏中设计了不少隐秘区域，一旦闯入其中，会有很多意想不到的收获。布莱兹柯维克能够使用的武器有10余种，包括军用匕首、Colt 1911型手枪、Luger手枪、MP40冲锋枪、Thompson冲锋枪、史坦轻型机枪、狙击步枪、火箭筒、MG42重型机枪、火焰喷射器和电击枪，另外还有手榴弹、手雷和定时雷管。开发小组设计的武器谈不上多，在游戏中真正经常使用的也只是有限的几种，其余的武器只是摆设而已。

游戏中的敌人分德军和怪物两类，富想象力的故事背景把这两类原本不可能同时出现的敌人捏合在一起，毫无疑问，他们都会攻击你，而他们互相之间也属于你死我活的关系，游戏某些时候可以视当时情况选择“坐山观虎斗”的做法，以便渔翁得利。不同的敌人有着独特的个性，例如：德军妖艳的女战士行动迅捷无比，让你往往无法打中她；而手持盾牌的妖魔则具有极强的防御力，威力强大的武器一下子还不能使他毙命，而他手持利刃已经逐渐向你靠近了。值得称道的是游戏中敌人的AI都非常高，听力也异常出色，试图悄然从其身后偷袭对方难度极大。敌人躲避子弹的功夫不赖，蹦蹦跳跳



联机对战画面


身躯伟岸的最终BOSS

的，看着挺滑稽。它们还会利用有利地形来攻击你，打一枪马上躲藏起来，隔一会儿，换一个地方接着射击你。手榴弹、手雷这些东西在实战中全无用处，且不说敌人看着手雷扔过来马上躲得远远的，更有甚者，将手雷踢回去炸你自己。最具威胁的是其中的那些Boss级的敌人，血值巨大，攻击力惊人，但也有致命的弱点，仔细观察他们周期性的行动方式就可以发现。

游戏中有特色的新地方也有不少。布莱兹柯维克在游戏中的动作有一个与同类型游戏不同的设计，那就是和《暗黑破坏神Ⅱ》中的“跑动能量计”相同的东西，这个位于屏幕下方的能量槽可以显示主角快速跑动的能力，你不能长时间的奔跑，能量槽空了以后得等待一段时间才能恢复体力。在方向按键中，新引入了Q、E二键控制人物的“左倾”和“右倾”动作，可以避让子弹，也可以以这个方式射击对方。

纵观游戏的单机版，应该说这是一个出色但无法给人惊喜的游戏，因为目前的同类游戏实在太多太滥了。而剧情的老套和平淡也是设计者无法避免的弊病。可是，我们不能忘了游戏的另一半，那就是联机对战部分，这才是游戏的设计重点，也是其最大的卖点。

和大多数此类游戏一样，游戏支持Internet对战和局域网对战，你可以选择德军或者盟军一方，而每一方有4种角色供你扮演，分别是士兵（Soldier）、工程兵（Engineer）、医护兵（Medic）和军官（Lieutenant）。其中，士兵的作用大家都知道，战斗是其天职。工程兵除了战斗以外，还拥有修复和破坏游戏中军事设施的能力，比如：可以安置炸弹和拆卸炸弹。医护兵的作用更是巨大，虽然其攻击力一般，但是在战场上可以扔出医药包给战友使用，还随身携带强心针用以救治濒临死亡的战友，一针下去病人的血值可以恢复一半，厉害吧？医护兵往往是战斗能否最终取胜的关键人物。军官是战斗中的领袖人物，他的优势在于能够给属下补充弹药，还可以呼唤空袭和迫击炮支援，威力巨大。

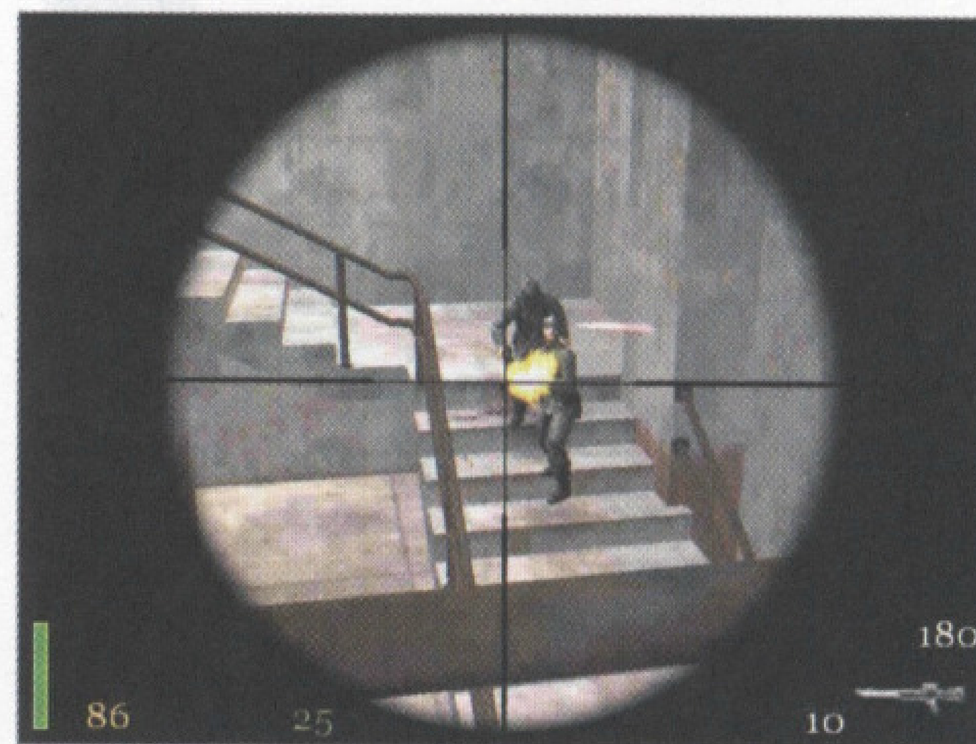
在以上完全异于往常的设定因素下，游戏的趣味性倍增。联网游戏不再是以往那种将对方完全干掉即可胜利的“野蛮”方式，两军对峙需要一方完成游戏所交待的任务，另一方自然是拼命阻挡。联机游戏的每个地图分别有不同的任务，有的是为了摧毁防空机枪，保护通讯基地；有的是为了闯入金库，取得其中的黄金并安全转移；有的是为了炸开千年棺材，偷走石像并且运上卡车逃走；有的是以炸掉德军雷达站为目的；更厉害的是还有熟悉地图是必需的课程，而开发商也允诺为大家陆续带来更多的地图。

开发小组设计了新颖的轮回游戏模式(Stopwatch Mode）是为了最终摧毁德军潜艇的。杀敌固然重要，完成任务应该放在第一位置。游戏中的地图很多，地形和任务复杂多变，要想玩好联机游戏，简单地说，就是指参赛的两方玩家将不局限于扮演一个阵营，而是在德军和盟军双方之间轮流扮演，使得对战的公平性更强。而由于多种角色的出现，游戏中的默契配合程度成了胜利的关键因素，这一点远远胜过了目前流行的CS，Quake3的那种PK赛就更不用比了。那些士兵的偶然受伤或死亡并不能左右战局，一个出色的军官和随叫随到的医护兵倒会为己方打开最终胜利之门，游戏的对抗性和策略性超越了CS，而类型近似的本质让玩过CS的玩家也会轻松上手。联机方式有着一套详尽完善的记分系统，赢取最高得分是游戏中的每个参与者最高的目标，而这个高分可不仅仅是靠多杀敌人就能够得到的哦。

和《雷神之锤3》一样，《重返德军总部》有着名目繁多的参数设置，诸如：开启工程模式、人物属性设置、联机模式等，设置方式与前者大部分是相同的，因为两者毕竟使用着同一种引擎。有深入研究游戏嗜好的玩家可以自行去探索一番。目前国外关于此游戏的官方和民间联机服务器已呈现迅猛发展之势，国内也已经有代理厂商在酝酿推出稳定和快速的官方服务器。一场《重返德军总部》联机的热潮必将在严寒的季节席卷全国，介于CS在日益严重的网络作弊歪风的干扰下日渐势微，小组联机作战的头把交椅很可能马上被《重返德军总部》取而代之。大



激战



狙击模式


雪山、高空缆车

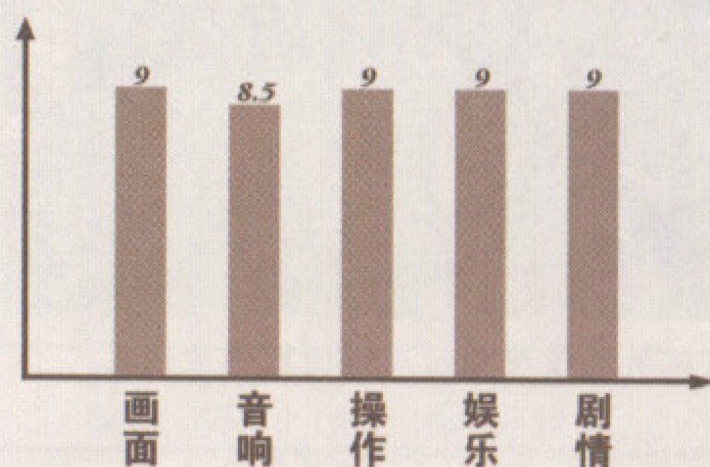
**总评 90**




 小组联机对战游戏的新霸主。

 略显乏味的单机版任务，使用Quake3游戏引擎而没有更多的改进。

| 制作 | ID software | 发行 | 天人互动 |
|---|---|---|---|
| 载体 | CD×1 | 类型 | 第一人称射击 |
| 语言 | 英文 | 环境 | Win9x/Me/2000 |

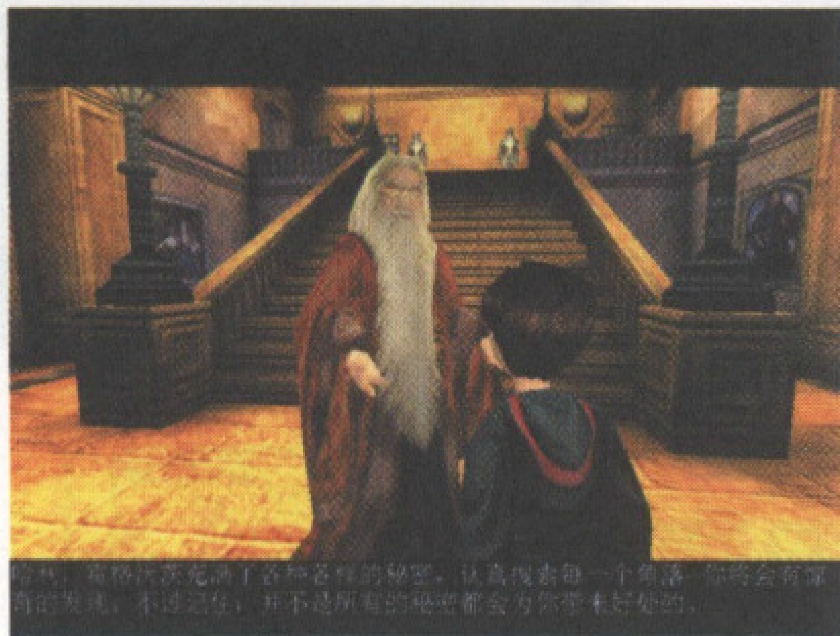


# 哈利·波特与魔法石

■枫茗轩 释天

**哈利·波特，那个骑着魔法扫帚的小男孩在控制世界儿童文学领域3年之后，突然施展强大的巫术（通过好莱坞电影）成功“迷惑”了世界每一个角落里的影迷。与此同时，他还“指使”游戏界的“日不落帝国”电子艺界制作《哈利·波特与魔法石》同名游戏（包括PC、PS、GBC、GBA等4个版本）去攻打游戏迷内心深处的“堡垒”——那么这一战役会获得成功吗？**

作为一个建立在热门电影和小说基础之上的游戏，其最大的好处就是在于它可以吸引更多的关注，在众多电影、小说迷及玩家的热切期盼下，最终《哈利·波特与魔法石》被定位为体现探索和发现精神的冒险游戏。然而，在第一时间内玩过该游戏的简体中文版后，笔者认为《哈利·波特与魔法石》又不是一个纯粹意义上的冒险游戏：游戏中既没有大量可以用于解决难题的各式物品，而魔法的释放也无需过多的动作（鼠标一指一点即可完成）。游戏中玩家做得最多事情就是跳跃难题、魔法释放和用光轮2000飞天扫帚去对抗马尔福。但你却也不能因此认为它是一个动作游戏，因为游戏中还有大量的冒险元素存在——玩家需要在霍格沃兹魔法学院从顶至底搜索秘密通道和线索去解决神秘的事情。有人甚至会把《哈利·波特与魔法石》看作体育游戏，因为玩家必须精通魁地奇比赛中搜球手职责，并切切实实地抓住“金色飞贼”……其实，《哈利·波特与魔法石》是综合了以上游戏流派的精髓，所以难以准确定位；但有一点肯定——这种混合流派游戏并不是为了让玩家简单地感受各种流派游戏的特殊魅力，而是为了让玩家更贴近地体验自己就是哈利·波特。



欢迎来到神秘的霍格沃茨魔法学院



霍格沃茨学院激动人心的魁地奇比赛

作为魔法学院一年级的学生，游戏伊始，哈利·波特首先要做的自然是学习“科学”知识——哦，不，应该是“魔法”知识才对。学习施展魔法时玩家需要进行“画符”：任课老师会首先告诉哈利·波特要学习的咒语符咒图案（和《黑与白》中的操作很相似）。然后玩家将用鼠标控制魔法杖在限定的时间内遵照图案画出符咒，而老师将会根据相似程度打出分数。

凭心而论，这种可以形象地反映哈利·波特学习生活的咒语学习方法一开始着实让笔者一惊——我想如果在游戏中需要频繁释放魔法（事实也是如此），这么不断地“画符”岂不是让玩家精疲力竭？然而，当老师把我带到特定的挑战场，让我使用所学魔法通过该挑战场并收集“挑战星”时我发现，原来咒语是一经掌握终生受用的东西——我只需把鼠标对准目标物体然后按下鼠标，哈利·波特就会大喊合适的咒语名称并自动释放。在喊声中，学习过程就被轻松地完成了，这就是所谓的“熟能生巧”吧—

一真是个非常体贴而又合乎事实的设定！在原著中，哈利·波特由于驾驭飞天扫帚的非凡天赋，成为霍格沃茨建院以来第一个参加该联赛的一年级新生。相信所有喜爱哈利·波特的玩家都希望能够代替他去参加魁地奇比赛，帮助格兰芬多去赢取“学院杯”，而游戏中确实给玩家提供了这一机会。不过与大家想象不一致的是，虽说魁地奇是个球类比赛，而哈利·波特作为搜球手的职责也确实是去捕获“金色飞贼”，但游戏中的魁地奇比赛更应该被归类为竞速游戏：哈利·波特骑着自己的飞天扫帚在偌大球场中自由遨游（还是应当避免和“游走球”及其他队员发生“交通事故”），当发现“金色飞贼”的踪迹（一圈圈扩展的魔环）时就必须立刻追过去；在一定时间内哈利·波特钻过足够数量的魔环就可以抓住它了。

这个看起来简单的游戏玩起来却并不轻松，就像小说中描述的一样，“金色飞贼”并不是随时会出现；而且只要一追丢它，屏幕左下方“捕获度”的进度条就会迅速减少，玩家几乎就得从头再来。有人抱怨自己需要花费一个多钟头的时间才能捕获“金色飞贼”时，笔者认为认真地做飞行练习尤为重要。

在游戏中，哈利·波特“受雇”于弗雷德和乔治去收集比比多味豆，这是一个贯穿游戏始终的乐趣所在。大多数时候，玩家通过跑动、跳跃和攀援搜索游戏中每一个角落，对着任何可疑的物品、墙壁施展咒语都是为了能够更多地找到“比比多味豆”这种具有诱惑力的食品——它不仅可用来解决一些难题，而且还能换到每个霍格沃茨学生都梦寐以求的巫师卡。对于喜爱巫师世界的玩家来说，能够收集全部25张巫师卡将会是一个巨大的足以炫耀的光彩。但是，游戏中最大的胜利还是在于玩家通过平时一点一滴的努力帮助格兰芬多战胜其他3个学院，赢得学院分年度排名第一的荣誉——前提是已经战胜“连名字都不能提”的恶魔“伏地魔”。

来自《虚幻》的引擎使得《哈利·波特与魔法石》成为有史以来画面效果最佳的3D冒险游戏：芳草如茵的花园、壮丽的瀑布、神秘梦幻的溶洞都被精美流畅地展现；人物的造型、生物和物品都被刻画得十分细腻，比如扇动翅膀迎面飞来的大蚊子、迅速奔跑的“小偷”石像鬼、冒着热气的火种子等，而且人物在对话时还有着生动的肢体语言……。在这一著名引擎的打造下，游戏构建出了一个真实而有虚幻的魔法世界！

也许有玩家会认为《哈利·波特与魔法石》的操控实在过于简单了些：玩家所要做的仅仅是到处“乱跑”、不停地跳跃（这步其实也可以省略，你只要选择“自动跳跃”即可）和点击鼠标；即使是驾驭飞天扫帚也只是增加了加速、减速而已。为什么呢？笔者猜测可能是为了方便广大的低龄玩家（他们可是最喜欢哈利·波特的人）吧！让他们记住一大堆枯燥的键位并在游戏中机械地使用可是会失去他们“欢心”呦！而对于大朋友来说，去体验魔法的学习和如何运用各种技巧去解决霍格沃茨中的谜题的游戏真谛不也很好吗？



哈利·波特接受飞天扫帚的训练



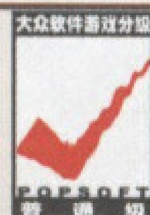
学习魔法——用鼠标在规定时间内画出图符




搜集巫师卡对于整个游戏过程至为重要

也许有人会感觉《哈利·波特与魔法石》是一个幼稚的、打发时间的无聊游戏；但是对于读过小说、喜欢电影的笔者来说，清新的风格、流畅的动作、不高的难度让笔者真正体验到了扮演哈利·波特的乐趣——尽管它不是一个单纯的角色扮演游戏。**大**

**总评 82**



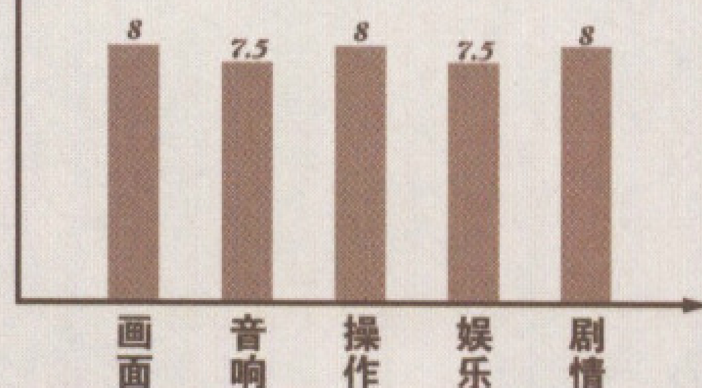



清新的画面风格及不高的难度为众多的哈利·波特迷提供了一次虚拟扮演的乐趣



剧情简单，更多过场情节更像游戏的点缀，游戏性略显单调

| | | | |
|---|---|---|---|
| 制作 | Amaze Entertainment/KnowWonder | 发行 | 电子艺界 |
| 载体 | CD×1 | 类型 | 动作冒险 |
| 语言 | 简体中文 | 环境 | Win95/98/Me/2000 |



天地劫续传

# 幽城幻剑录

■游侠创作室：八神经

## 游戏须知

1.走近NPC才能发生对话，否则对话框内是一个×。

2.按住鼠标右键不放，再点击左键就可以切换到奔跑状态。

3.买卖物品时，退出此界面的按钮在“用器”最右边的黑色地点。

4.常用快捷键：A＝攻击；S＝使用法术；E＝使用道具；R＝逃跑；D＝防御。

5.在旅馆可以进行炼化。通过炼化不仅可以取得好的道具，还可以发财。举一例：在甘州铁匠铺购得朱仑祭剑，在肃州杂货铺购得九花天露，炼化成水灵珠花，卖掉后一个可赚1万多，多跑几趟就富可敌国了。

6.本游戏的支线情节极多，且彼此之间又有关联，只有完成了相应的支线情节才能取得一些强力道具和完成隐藏剧情。笔者在文中每个章节后面的支线补充中都记录了这个章节内相应的支线情节完成法，有志于挑战完美结局的玩家可以参考。

7.按照分支剧情的介绍可以取得5个兽魂石，在战斗中使用相同属性的魔法来增加发动兽魂石的几率（冰璃、古伦德除外）。另外，兽魂石要经过炼化后才能装备，方法如下：

赤兽魂石+赤炼火铜＝真赤兽魂石
紫兽魂石+封雷净玉=真紫兽魂石
朱兽魂石+铸命封石=真朱兽魂石
黑兽魂石+九幽化玉=真黑兽魂石

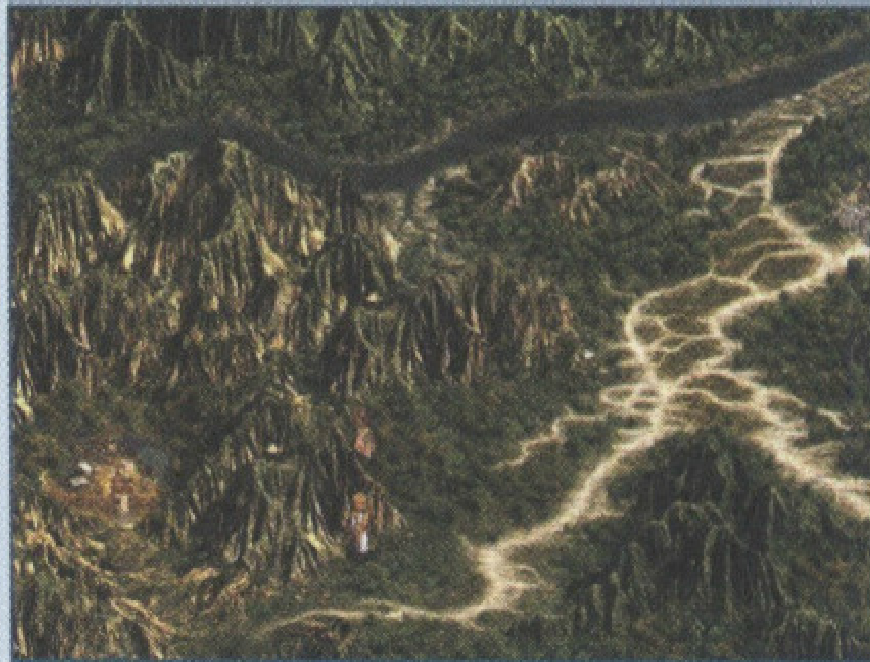
真白兽魂石是在月牙潭地第2次打冰兽后获得。

## 河州镇

夏候仪被母亲从迷茫的梦中唤醒，母亲告诉他高老丈卧病在床，要他送一些鸡汤过去。高老丈是平时传授夏候仪文学与武功的老师。到厨房大锅中取得鸡汤，出门来到镇子最右边高老丈的家，高老丈要夏候仪去李大夫处询问一下。李大夫家在镇子的左上方，大夫说要治疗高老丈的病需要一味特别的药引——金萼红花，但只有到兰州城中才能买到。李大夫现在有事在身不能亲自前往，夏候仪便想自己去兰州城购买。回家后向母亲请示，得夏母赠150两银子。离开家前可在卧室中取得布袍和20两银子，卧室的笔台可用来储存记录，在前厅的箱子里找到“金创药”和“化毒散”。来到高老丈处辞行，得到护身匕首，在高家储藏室可找到雷火弹、金创药，而后即可出发（支线1、2）。



在树下找到阿平


在此处营救阿吉

### 支线补充：

**1.在李大夫家门口左边有个小女孩阿玲在哭泣，和她对话点击鼠标5次，会得知阿玲的布娃娃被阿平抢走了。从李大夫家右边的小通道绕过去往下走，在一棵大树下找到阿平（注意只露出了一点头发，如图所示），得知布娃娃被放在一个箱子里。返回李大夫家门口，在蹲有猫的桶下面的箱子里找到布娃娃和金创药。注意过道左边的桶不要去碰，会中毒。然后把布娃娃交给阿玲，得到彩色弹珠。这是关系到后面隐藏剧情的重要道具，不可错过！**

**2.离开镇子来到大地图上，在镇子右边的大路上靠近山头的地方搜索，可触发阿吉被蝎子袭击事件。出手营救阿吉，战胜蝎子后可以升级并得到金钱。**

## 兰州

沿着往东的道路进入兰州，从守门的官兵处得知城内有奸细，目前正在戒严，所有人只能进不能出。好不容易进入城中，城内果然只见官兵不见百姓（支线1）。来到城中央地带走廊里的长生药店，老板说现在没有金萼红花，不过可以让药商几天后直接送到河州镇去。事情虽然办妥，但无法出城，只好在城中闲逛。进入客栈得知有女贼偷走了赫兰铁罕的一个密卷，所以官兵正在大肆搜捕那个女贼。来到左边走廊尽头一间废弃房屋里，遇到了封玲笙，她正是官兵正在搜捕的对象。不过2人一见如故，谈得十分投机。这时被官兵发现，夏候仪出手相助，以突如其来的奇异力量烧死了1个官兵，并将其他敌人打退。封铃笙建议从暗巷小弄逃走。离开废屋从右侧那一列房屋中间的小巷内穿出，来到上方城门的敌人马车背后。调查马车后封铃笙建议藏进马车逃走，夏候仪依计行事，果然没被敌人察觉，于是随着敌人的队伍悄悄出城了。


兰州城内除了军士空无一人

### 支线补充

**1.进入兰州城后，从城门左边大树旁不被察觉的小路上去，进入一挂有布匹的小院子。在所挂布匹架子下面的房屋内有个神秘人（把鼠标移动到那里会出现对话框），他说有个羊皮卷轴要出售。该卷轴关系到后面的隐藏剧情，一定要买下来。不过一般来说这时候钱不够，所以在进入这里之前要先去药店卖一些道具筹足350钱再来。注意：只有一次购买机会！钱不够时千万不要去，见到封铃笙后也无法再靠近那里，所以一定要把握好机会！**

## 迦夏石窟



在迦夏石窟中初遇冰璃

在马车中不知过了多久，终于停车了。下车后打倒看守马车的敌人，见身处一山洞中。先到敌人的帐篷中取得酥油、金创药、泛气丸和50钱，然后来到左边石门外，封铃笙打开石门机关，2人进入门内。封铃笙这时坦诚地告诉夏候仪自己原本就是为此而来，夏候仪表示仍愿相助。面前又是一道紧闭的石门，周围有3根石柱，地上还有具尸体。调查得知要把3个圆球放到石柱上来开启机关。在地上捡到3个黑石球，石球上有不同颜色的花纹，按照蓝、红、黄的顺序放入左、中、右3根石柱，石门就可打开。注意，若放错了可是要受伤的。这个地区有存盘地点，可以先存盘以保安全。进入通道后，试着开启大门，却被什么东西阻住了。通道右边有个机关房，发现齿轮因灰尘受阻，于是使用酥油润滑齿轮，石门才顺利开启。进入一大厅，见一巨大光池中沉睡着一个美丽的白发少女。2人不欲惊动她，便在大厅内调查。调查完上方的两把椅子后，赫兰铁罕突然出现，原来他一直在后面跟踪，想要坐收渔利。正要战斗，白发少女突然醒来并帮助夏候仪联手抗敌。战斗胜利后与白发少女交谈（支线1），她似乎十分依恋夏候仪，但是夏候仪却想不起来她是谁。2人双手相握时夏候仪突然叫出了"冰璃"的名字，一些熟悉而又陌生的感觉涌上心头，冰璃加入队伍中。离开迦夏石窟，封铃笙发现这里是凉州附近，大家决定先到凉州城内去避风头。

### 支线1补充

**这里的对话选项，建议选择"是你……"，冰璃的好感度+1。**

## 凉州


在这里营救沙漠商队

进入凉洲，在酒馆内遇到了神阙宫四婢，得知神阙宫邀请中原各大门派前来西域调查古楼兰重现的事情，不料宫主斋女却突然失踪了，四婢请求封铃笙寻找斋女。接下来找掌柜的登记房间休息，在休息前封铃笙给夏候仪送了个紫金王鼎，这是可以用来炼化合成各种物品的宝物。饱睡一觉后离开客栈，在客栈门右边遇到愁容满面的慕容筝观主，得知其女慕容璇玑也失踪了，封铃笙答应帮忙寻找。在右边城门墙角处看到一个粉红色的香袋，正是璇玑的。旁边一文士告知他曾看见璇玑偷偷进入一商队的马车，大家来到城中间询问驮队简老板，得知车队是出城往西北方向走的。于是立刻从右城门出城，沿着沙漠往西行一段就会看见一商人正被沙漠盗贼追杀，3人出手相救。救下商人后从盗贼身上得到书信，得知斋女被送走。商人说在北方绿洲看见过盗贼，大家决定回凉州休整后再出发。回到凉洲，在马行处再次见到商人，并得到绿洲地图和150两银子。再出凉洲后就在上方看见了沙漠绿洲。进入绿洲后从右边小路绕过敌人守卫来到帐篷区（支线1），找到璇玑后进入最左边的帐篷内，敌人首领阿尔泰巴把守在此。这是个比较强的敌人，没有一定的修炼很难战胜。胜利后阿尔泰巴守口如瓶，拒不透露把斋女押去了哪里。于是封铃笙放走了他，却暗中在他身上使用了跟踪术，可以利用纸鸢子了解他的行动路线。在这个帐篷里可找到羊皮长袍。离开绿洲后封铃笙得到她师兄的书信，信中对她私自前往西域颇有微词，封铃笙只好暂时离开队伍，将追踪用的纸鸢子给了夏候仪。返回凉州后正好遇见慕容筝，璇玑请求与夏候仪等一起去寻找斋女，慕容筝应允。接着回客栈休息一次，然后离开凉州来到大地图上，使用纸鸢子就可以前往磐沙堡。

### 支线1补充

**绕上去后进入第1个帐篷内可找到璇玑（另外有金创药、琅环玉壁、蔓陀花苞）。在这种情况下找到璇玑后，她的好感度+1；如果直接走到阿尔泰巴的帐篷前，璇玑就会直接出现，对好感度没有影响。**

## 磐沙堡


古伦德在游戏初期比较实用的绝技

来到磐沙堡，大家沿着左边的小路来到一棵大树下。在这里见到了璇玑的小师叔杨云佐，他告知找到了通往堡内的密道，奇怪的是冰璃好像很憎恶他。杨云佐离开去找援军，并留下密道的青铜钥匙。在大树下的密道口使用青铜钥匙，进入密道内的地下仓库，取得古铜怀刀和200两银。爬上2楼后听到两个盗贼谈话，说进入城堡需要烟火。等盗贼走后在2楼上找到烟火，还找到青钢剑、大补丸、通脉丸。返回城堡大门口，在左边阴影下的火盆里点燃烟火，趁机混进堡内。先进入左边的地下监狱，打倒看守后取得钥匙，放出被关在这里的古伦德。古伦德交出一石制把手后加入队伍（支线1）。到2楼战胜敌人，得到黄金钥匙，另外还找到水晶项链、100两银子和两份返气丹。到右边楼梯口，看到墙洞上有个小孔，使用石制把手转动2次，再扳动旁边墙壁里的烛台，进入机关梯。来到3楼，下右边的楼梯，用黄金钥匙打开门，看见古伦德的老师葛梅尔被关押在这里破译古楼兰的秘密。当他看到冰璃后，认出她就是来自古楼兰的罗喉神剑使，兴奋之下一口气接不上来就归西了。接着一群卫兵闯进来开打，胜利之后大家决定继续出发寻找斋女。房间里桌子上的笔架可存档，并可在左边书架上寻得两份披甲符。上到4楼，来到天台上，再上梯子进入练武厅，打败一群敌人后取得锻铁钥匙，并在兵器架上拿到钢战戟。回到4楼，在左边升降机旁边墙上也有小孔，插入石制把手后再搬动旁边墙上的烛台，上升降机来到2楼。回到1楼后在中间



和冰璃的对话将影响到结局

半圆柱体的右边墙上找到机关，使用锻铁钥匙后正中的门就打开了。进入登顶密道，上到顶楼进入大殿，敌人首领黄甫申和昏迷的斋女都在这里。打败皇甫申后救回斋女，皇甫申也认出了冰璃就是千年前的楼兰剑使。这时中原五大门派突然集结在堡外想要进攻，夏候仪等人带斋女到堡外，却被周浩和朱崇两个卑鄙小人嫉妒并施以暗算。先打倒两群小喽罗后就可以同周、朱2人交手。这两人实力超强，不过就算夏候仪被打败了还是可以接着发展剧情，倘若赢了的话则可以得到强力装备红莲劫焰和玄罗仙袖，接着封铃笙赶来解了危机。夏候仪醒来后发现自己已经在客栈里，先和冰璃有一段缠绵的对话（支线2），却被璇玑闯入撞见。正在尴尬之际听到隔壁争吵，原来封铃笙的大师兄一直喜欢封，但是封却喜欢三师兄皇甫申还生下了皇甫的孩子，并为寻找皇甫来到西域。大家决定帮助封铃笙再去找皇甫申。走出客栈后遇到了河州镇的沈大伯，告知其父母被赫兰铁罕抓走，高老丈也被打伤，赶紧回家去看看吧。出城后向东南方向走，从渡口过河，很快回到河州镇。看见家门的告示，原来父母被抓到肃州石塔关起来了。到高老丈家去，老丈已经命在旦夕，将紫金剑赠给夏候仪后就过世了。在大家的帮助下，夏候仪决定前往肃州石塔救母（支线3）。



启动地牢里的机关

### 支线补充：

**1.地牢下方墙壁上有个方形开关，记得去开启，以后就可以通过密道随意进入磐沙堡。这关系到两个召唤兽的取得，所以不要错过；**

**2.这里的对话建议选择：“好吧，就多躺一会儿。”冰璃的好感度+1；**

**3.在河州镇的右下角可以看到阿吉。他说一个怪婆婆抓走了阿玲，并请求夏候仪去救，夏候仪自然答应下来。先到就近的兰州，在城门口的小女孩身后找到朱蕊晶花，在废屋附近浇花的老婆婆旁边找到缚灵咒索，最后在客栈中间的侠客处了解到怪婆婆的消息。离开兰州，沿着上方的河岸走走，会触发遇到怪婆婆事件。选择“以阿玲的生命为重”，将彩色弹珠交出，就会发生一场战斗，胜利后得到血灵神珠。**


在此打倒怪婆婆取得血灵神珠

## 救母

一路来到甘州，到上方的铁匠铺里和那个穿斗蓬的男子说话，他建议夏候仪去找谭铁匠修紫金剑。进入铁匠铺里间找到谭铁匠，他表示如果能帮他救出被关在肃州石塔里的儿子，就可以帮忙修好紫金剑。夏候仪答应下来，接着去找凉州的马车行简老板帮忙混进肃州去。到凉州办好这件事后回去找谭铁匠回话（支线1）。进入肃州石塔，跟赫兰铁罕几句话后就翻了脸，赫兰转身往楼上逃跑。在楼梯边的笔架可以用来记录，而后上楼追击（下楼的道路不通），一直冲到楼顶，在这里和赫兰铁罕展开一场大战。胜利后赫兰铁罕说出夏候仪的父母已死，而夏候仪是他们捡来的不祥孤儿。受到刺激的夏候仪顿时陷入疯狂的境界中，一阵头痛后想起了自己的前世，正是罗喉神的祭使霍雍……在古楼兰城的思偈之间中，霍雍正在打坐，这时一个侍女来报楼兰王有请。离开思偈之间上楼（思偈之间中的轮想梦镜可以用来记录），在4楼见到了楼兰王，得知有汉朝使臣将要来访的消息（支线2）。返回思偈之间，从登顶密道上去见到冰璃，正在谈话时突然有敌人袭来，是来自天朝的相胤。打败他后，霍雍因为筋疲力尽而倒下了……夏候仪从床上醒来，看到守候在旁边的冰璃，2人正在情意缠绵之时璇玑又闯了进来，看见后伤心地跑了出去（支线3）。接着去见斋女葛云衣，她表示夏候仪不是凡人，身上背负着非常重要的使命。

### 支线补充

**1.返回甘州找谭铁匠复命时，在进入甘州城门后，会发现右边的树阴下站着两个人，靠近他们就会听见他们在密谋着一件什么事。再到客栈门口去，看见客栈左边的小巷子里又有一群化装成盗贼的人在商量什么。为了解开谜团，夏候仪决定先去调查一下。马上离开甘州城往左走，在和肃州之间有一条小道，在这条小道路口上转几下就可以看见几个盗贼正在绑架一个少女。出手打退盗贼救下少女，并在盗贼身上找到一封秘函。这群盗贼原来是赫兰铁罕的手下，而他们绑架的正是西夏的银川公主。银川公主表示愿意带大家去找赫兰铁罕算账，于是大家化妆成公主的随从直接前往肃州石塔。注意：如果前面返回甘州直接去找谭铁匠复命，则不会发生上面的剧情，而是在谭铁匠的帮助下混进肃州。**


遭到了敌人的重击

2.在楼兰城的回忆中，见过楼兰王后可以先去两侧仆佣们居住的塔楼。在右塔楼的2楼箱子里可找到返命神水、大还丹；在左边塔楼2楼上可得到大补丸、聚元散、雾幻云袍；最重要的是在上方的梯子下站有一个打瞌睡的侍女，跟她多对话几次她会醒来，然后请示要把一件宝物放到哪里。正确的选择是“放到宝库中”，这对后面的剧情会有影响！

3.璇玑跑出去后会有选择，不追出去的话冰璃的好感度+1，追出去璇玑的好感度+1。

## 高昌古城

离开客栈去武器铺找谭铁匠，得到紫金剑的报酬。谭铁匠说运送矿石的商队一直没有回来，夏候仪答应前去寻找。到大地图，在甘州右上方有个小山包，到那里看见一只火怪正在袭击商队，打倒火怪后得到封希牙玄和赤兽魂石。返回去找谭铁匠，他问是否要用火铜来炼1把火铜矛，如果不接受火铜矛的建议就可以得到赤炼火铜（建议选择这个选项，因为赤炼火铜是后面很有用的道具）。接着到下方的古董店去，见到皇甫申，他以要做大事为由先行离开，大家都决定帮助封铃笙去找他。古董店老板说皇甫申去了高昌古城，大家和老板定下了寻找神镜的交易，也跟着往高昌古城出发。出城后在大地图上往西行，经过肃州后来到沙州，这时可以去沙州购买装备，但记住不要去碰甘陀寺的大门，否则无法发生后面帮严婆婆送信事件。在沙州上方的沙漠中有一个朦胧的城市，那就是高昌古城了。进入后会发现地上有许多干尸，但大家无论怎么跑也好像跑不出这个区域。过了一会儿再调查干尸时，封铃笙发现疑点，然后大家来到一具干尸面前，破译出走出这个沙漠迷阵的方法。正确的方法是，以目前的这具干尸为起点，每到达下一具尸体面前就改变方向，一共要改变顺序走7次，依次为：北、东、西、北、南、西、南，走完最后一步时夏候仪身上会发出闪光，然后再往西走即可出阵。在高昌城前，见到五大门派正在争吵，得知大家已经被困多日，要下到迷宫中除去魔头才能离开，夏候仪等决定担起此重任（支线1）。在帐篷里休息后可存档，然后向城内出发。在入口处见到杨云佐，得到他一点指引。从地道入口进入迷宫内，封铃笙会传授一些迷宫的大概走法：迷宫中的每个区域都有东南西北4个出口，如果在这个区域走过2次以上就会出现1个指路珠，其位置出现在此区域的正确出口处，按照这个指引来走，虽然会多花一些时间，但并不困难。如果并不想弄明白迷宫走法的原理，还可以按照下面的走法来进行，可以一次成功：南、东、南、南、西、东，爬梯子到地面，从出口左下方的入口进去：按西、南、东、西的走法爬梯子到地面。然后从出口上方的入口再进去，就进入了地窖内，此处可找到大补丸。沿着隧道走，很快发现了受伤的皇甫申，他将戒指送给夏候仪。前面是存盘点，存盘后继续前进（支线2）。进入时轮梦镜后见到了在高昌古城作怪的元凶——上古四大凶神之一的饕餮，接着一场大战，获胜后得到金属断片和镇龙之玉。夏候仪正要借助戒指的力量离开，不料不觉中又回到了前世……霍雍在图书馆中接到侍卫的报告，说地下出现了妖魔。来到思偈之间，进入内室打开书架机关进入地道，一路向下。在途中会经过七曜回廊。注意：在这里的路上会有7道拱门，每个拱门的顶端中央都有个符号，要按照顺序记录下来。最后进入摆放天动仪的房间内，和冰璃打倒附生在天枢座上的怪物，然后昏迷过去，醒来后又回到了今世。夏候仪醒来时发现大家都倒在迷宫入口处，而且被周、朱2人及其手下所包围。危机时刻时轮宫四大尊者赶来救走了众人，但他们发现夏候仪的记忆未醒，便也想趁他力量未复时结果他。这时葛云衣及时来到，说服四大尊者离开。大家回到甘州客栈，葛云衣提到现在的金属断片只是七分之一，若想要解开断片的秘密，就要到“现世最初之所”去寻找。趁大家未醒，夏候仪和冰璃去市集上逛街（支线3）。在下方一个卖珠宝的地方冰璃看中了一串项链（即冥华紫晶），买下来送给她（支线4）。返回客栈和大家一起出发，先到古董店内见相恒子，他很想要夏候仪的镇龙之玉。夏候仪表示可以借给他使用，于是相恒子让夏候仪前去沙州城郊月牙泉边找他（支线5）。


冰璃的必杀剑技



听术士解说救慕容璇玑的办法

**支线补充：**

1.在高昌城的左上方，会触发第1次遇见高皇君事件。她受了伤，夏候仪为其疗伤；

2.存盘后不要急着进去打老怪，立刻折返，在皇甫申刚才坐着的地方可以找到黑铁钥匙，然后退回到迷宫中使用地遁符。回到迷宫的起始点，夏候仪会表示听到什么声音。立刻来到迷宫的左边，看见一群人正要加害高皇君，出手救下她。在这里还可以找到百草沁香和还神散；

3.这里如果要和冰璃上街，那么前面3次对话选择必须是增加冰璃好感度的选项，否则就会发生被璇玑拖去逛街的事件。注意：和冰璃逛街是达成完美结局的必要条件！

4.买完项链后在右下方的茶水铺处第3次遇见了高皇君，夏候仪介绍她投入神阙宫门下；

5.离开甘州前到市镇下方的大树下，看见愁苦中的严婆婆。大家答应帮严婆婆送信到沙州甘陀寺，请圆智大师为严婆婆的女儿驱魔。来到沙州，进甘陀寺内得知住持大师不在寺内，进入左边的藏经殿见到慧性，答应帮他寻找《楞迦经》。离开甘陀寺进入客栈内，找店小二了解到月牙泉和千佛洞的地址，接着大地图上就多了这两个可以去的地方了。先到沙州右边的月牙泉，调查一块大石头后相恒子出现，得知他居住的龙驹岛被一妖龙所占据，他想借助镇龙之玉的力量打败妖龙夺回住所。不过要打败妖龙还需要辟咒炼甲之法，两人约定各自去寻找，找到后再来汇合。返回沙州，在下面的茶水摊处遇见高皇君，她送来银川公主的信，请夏候仪去千佛洞相会。前往沙州下方的千佛洞，正好遇见老仇人赫兰铁罕想要加害李元昊和银川公主，新仇旧恨涌上心头，趁此机会和赫兰铁罕作个了断吧！战斗前记得存个档，因为赫兰身上有龙王戟和龙麟金胄两样宝物，但龙王戟是胜利后随机获得的，如果没有拿到就取档那就再来过吧（龙王戟、龙麟金胄和紫金剑可以炼化出冰璃的强力武器——古剑龙皇）。杀死赫兰铁罕，夏候仪谢绝了李元昊的高官厚禄，但取得了肃州的自由出入权，最后银川公主以辉月魂石相赠。来到肃州，在市集上见到个算命术士，他看出璇玑将有死亡之灾，只有帮他找回太乙占盘才能得知解救之法。接着听到一些关于外国人和奇怪的侍女传言。在集市的右角见到寻找血灵神珠的侍女，并被带去见她的主人雅布斯。夏候仪用血灵神珠从雅布斯那里换来了避邪紫金和炼金初要。回到市集上，进入酒泉内调查，了解到酒泉内有妖怪作祟。返回市集内，在右下方的草地里见到一个哭泣的小女孩，跟她多对话几次了解到酒泉结冰的缘故。接着再去雅布斯家，得到可以除魔的火凛冰实。去客栈内睡到半夜再去酒泉，将火凛冰实投入其中，酒泉燃烧起来，里面的妖怪熬不住现身了，一场大战后打败妖怪得到白兽魂石。



站在这个位置上调查酒泉

## 收集金属片

去迦夏石窟，在蓝色的光座上放上金属断片，会看到奇怪的影像，古伦德认出那是尼雅一带地区。接着还是去沙州找线索。在药店买药时遇见了抓药的小女孩伊丝朵，从服饰上看得出来她就是来自尼雅的人，接着在杂货店看见了急着采盐去的方老爹。来到客栈2楼，在尽头的房间里找到了伊丝朵，帮她治好了病人，然后跟她约好一起去尼雅。稍候在沙洲的佛塔下面和伊丝朵汇合，一起向尼雅出发。到达后伊丝朵先回她居住的小村庄，让大家在此等候。在药店听老板说要找库迪老爹，在集市右边卖东西的老爹处了解到可以去问旅馆的女招待薇达。旅馆就在右边的杂货店下面，薇达说库迪老爹可能去了烽火台。而后再返回药店去找老板打听烽火台的位置，最后去找旅馆主人给伊丝朵留口信，就可以前往烽火台了。烽火台的位置在尼雅上方，一层有鬼神天酿，上到最高层就可以找到库迪老爹，并听到天上幻城的故事。返回尼雅旅馆，老板说伊丝朵已经来过，并留下了小村庄的地图。出城后往南方树林里走，发现了一个山洞的入口，进去后居然有很多活尸袭击过来。在出口处还有一个机关，如果没有揭去山洞内地上的一些符纸，就会在这里损失大量的生命值。最后终于进入小村庄拓浑，但这里的人都很不欢迎外来者。来到村长家，当大家说到在迦夏石窟看到的幻像时，村长脸色大变，并毫不客气地下了逐客令。在退出山洞后已是黄昏，伊丝朵追了上来，说村子里又有人失踪了，并想半夜带大家返回村子调查一神秘的石洞，那里可能就是拓浑充满不祥之气的根源所在。半夜回到村长家，在房间中央的石像左眼处找到了山洞钥匙，在右边房间的床上可以休息兼存档，然后出发进山洞。一路向右走（左边什么也没有），很快见到了正在用死人制造活尸的冥皇郸阴。打败他后村长和伊丝朵来到，了解到原来伊丝朵在6年前就已经死了，是村长请求冥皇每3年用死人的器官为伊丝朵制造一个新的身体。但这样伤害的无辜者太多，村长终于悔悟，大家也答应努力为伊丝朵寻找真正重生的办法。冥皇十分赏识夏候仪，以血厉魔皿相赠。进入最上面的房间，拿到


在右下角找到小女孩



在这里放上金属断片

第2块金属断片和玄机道卷。离开村子去月牙泉找相恒子，由于血厉魔皿可以克制妖龙，相恒子让大家跟他去龙驹岛降龙。来到龙驹岛，上岛的道路是个迷阵，破阵的办法是注意调查道路两边的石柱子，取下柱子上的咒符就可破除机关。取下5张咒符后可从最左边的道路进到第2个区域。在这个区域再取下大约7张咒符，就可从最右上方的道路登上顶峰，和妖龙解臾交手（另外在第2区域有个BUG，使用地返咒符或移形化法可能会直接上到顶峰，然后离开顶峰再马上返回去，就可以见到妖龙了）。两三个回合后拿出血厉魔皿来破掉妖龙的护身法，再打倒它就可将其收入镇龙之玉内，以后在大地图上使用镇龙之玉就可以飞行了。注意，这时不能降落在有人烟的地方，否则会卡住无法动弹，解决的办法是使用封铃笙的移形化法就可以了。返回相恒子处，得到水灵天珠、黑心鬼岩等宝物。另外，到山顶上去见相恒子的话还可以学会3招咒法——夏候仪习得罗渊沌灭，封铃笙习得无上灭法（条件为内蕴神70以上、魔60以上、等级60以上），慕容璇玑习得千煌雷烈（条件为内蕴神80以上、迅70以上、等级60以上，支线1）。

乘龙到迦夏石窟去使用断片，看出下一个断片好像是放在一座寺庙内。到沙州杂货铺内了解到方老爹采盐迟迟未归，采盐的地点是在罗布泊。到城门处的佛塔下遇见冢斯葛，得到罗布泊的方位。来到西北方的罗布泊，就是在那个湖泊右边的山包处，进入山腹古道，走到一扇门前发现有幽兽，战胜后进屋看见了方老爹。让方老爹先回家去，夏候仪在房间内取得两份熊王金胆后继续往上方探索，最后来到了采盐场。采盐场的右边尽头有个地道，但目前紧闭着无法进入。返回沙州后发生了日食事件，四大尊者之一的弥兰那巴现身，和夏候仪对话后离开。这时在下方有两个妇女在谈论神镜的事情，但问她们又得不到更多的信息。在杂货店对面看见方老爹，他送鬼神天酿作为报答，另外还说了一些关于诸幻神镜的事情。进入甘陀寺后发现塔内有妖魔，进塔调查，封铃笙提醒说楼梯上设有迷阵，需要正确的走法才能上到顶楼。方法是：上楼—下楼—上楼—上楼—上楼—下楼—上楼，登顶后打倒魔物取得断片，另外还可以在旁边取得讯神王书、鬼魄碧晶、袪魔护印等宝物。下楼后见到住持圆智大师，转达了严婆婆的委托。圆智大师给了张符，让夏候仪帮忙去除掉妖魔（支线2）。去甘州严婆婆家，到地下室打败冥独后取得黑兽魂石。然后到迦夏石窟使用第3块断片，看到个密室。接着可以去办神镜的事情了，到月牙泉发现一个倒在地上的道士王成甫，救他回沙州的客栈。为了除掉月牙泉内的妖怪，大家去找甘陀寺的圆智大师帮忙。圆智大师给了张五方遁符，有了这个东西就可以下到月牙泉水底去探查了。再到月牙泉，发现有块石头后面寒气很重，在左边一点使用五方遁符就下到了水底。这里四处冰封，中央有个存盘点。在存盘点周围调查一下，怀中的白兽魂石会苏醒，再次打败冰怪就可以得到真正能够装备的白兽魂石。接着先后进入左下、左上、右下的通道，将冰锥上的冰晶都破坏掉，最后在右上方的通道里看见了诸幻神镜。神镜内的胧妖会利用4次幻像和大家作战，要取胜是不难的，还可以连升数级。打败胧妖后取得神镜，胧妖把大家送回地面。回客栈找王成甫，得到雷茓剑。再去甘州的古董店，了解到小偷呼延崇的情报，封铃笙还利用老板怕惹上妖怪的心理要回了诸幻神镜。到千佛洞西边的古墓里找到鼻青脸肿的呼延崇，他在千佛洞偷盗的时候遇上了妖魔。听他说了一些千佛洞的机关开法，然后向那里出发。从千佛洞右边的石梯上去，先推动中间的石像，然后按照中间、上面、下面的顺序推动左边的3个石像，一密室显露出来。进入密室内，在断片外面的房间里找到楞迦经、灵泉甘露和烈法符，最后打败妖怪取得第4块断片。通过放断片的幽火可以进入另个密室，开启这里的两个机关，可以听到远处有声响传来，其实就是罗布泊盐场的地道开启了。离开千佛洞，返回沙州甘陀寺，找慧性大师用楞迦经换得神炎金灯。然后再去迦夏石窟，接下来的3个断片就很好找了：第5块在河州镇老家的地窖中；第6块在磐沙堡的大厅中，找阿尔泰巴打开大门后进去取得。注意：如果前面没有在皇甫申的卧室中取得太乙占盘，那么这次千万不可以错过了。第7块在呼延崇家的地道中取得，另外在地道中还可以拿到翡翠碧砂和如意珠翠（支线3）。



通向拓浑小村的入口


冥皇其实是个面冷心热的人



取下两边石柱上的符来破掉机关



终于见到了妖龙


骑龙之后就可以自由飞翔了

**支线补充：**

1.离开龙驹岛后飞往磐沙堡，从密道进入，用黑铁钥匙打开4楼皇甫申的卧室大门，在里面可以找到太乙占盘和百草药经。上到顶楼发现有紫电之气，返回龙驹岛找相恒子拿紫电金璧，然后再回磐沙堡顶楼降服紫兽，得到紫兽魂石。到甘州药店，把百草药经给小女孩，她会说一些医药方面的知识，一直跟她对话直到她说出朱兽和紫霜云芝的情报为止。接下来返回河州镇老家，把“炼金初要”给李大夫就可以随便上李大夫家2楼。在楼上找到大还丹、九子菩提、愈神幻雾等宝物，最关键的还是紫霜云芝。再到肃州去找算命先生，将太乙占盘给他换来铸命封石、神临金丹、乌光玄铁，并请他推算拯救慕容璇玑之法。以后每完成1个任务就可以来这里找他1次。他会推算出需要1个重要道具来救璇玑，第3次能够算出那个道具就是七色璎珞，最后1次推算出组成七色璎珞的7块宝石的名字。在出肃州之前查看羊皮卷轴，会发现上面浮现出文字，去找雅布斯可以从羊皮上了解到一些关于圣枪的情报，但是找枪的方法还要等到后面触发；

2.出甘陀寺后立刻到城门口佛塔下面见察斯葛，可选择再次护送他去交易。注意，这是一个限时任务，如果从甘陀寺出来有所耽搁的话就见不到察斯葛了。跟察斯葛来到神秘商队的所在，见到商队首领宾拉·登（好时髦的名字）。这次最好能带上40万以上的金钱，因为此处有大量的高级武器可以买，如果钱不够就参照文章开始介绍的赚钱大法赚够了钱再来。其中西方神徽一定要买，这是后面拿圣枪的重要道具。另外在商队的药店里打听到有怪兽吃药材，如果完成了支线1任务，就可以把紫霜云芝放入药店下方的罐子里，吸引来朱兽后战胜之，并取得朱兽魂石；

3.如果已经请雅布斯鉴定了羊皮卷，那么以后就不要再拿出来调查，否则可能会回到鉴定以前的状态。然后没事多往呼延崇家跑几趟，他会嗅出羊皮卷轴的气息，并看出卷轴上的地点是哪里。到烽火台左上角，地图的边上，会发现一神秘的石洞，使用诸幻神镜进入洞内，再使用神炎金灯吹散洞内的黑暗，就看见了刺在墙上的圣枪隆基努斯。事先让古伦德装备西方神徽就可以拔下圣枪，然后打倒被释放出来的阿玛菲特，得到圣枪。现在的圣枪由于沾上了恶魔的血无法发挥出原有的威力，需要回肃州去找雅布斯将它和西方神徽融合，还原它的本来面目。



站在这个位置可以发现入口



在这个位置使用五方遁符



慕容璇玑主攻雷系魔法



胧妖是一个妖艳的女子

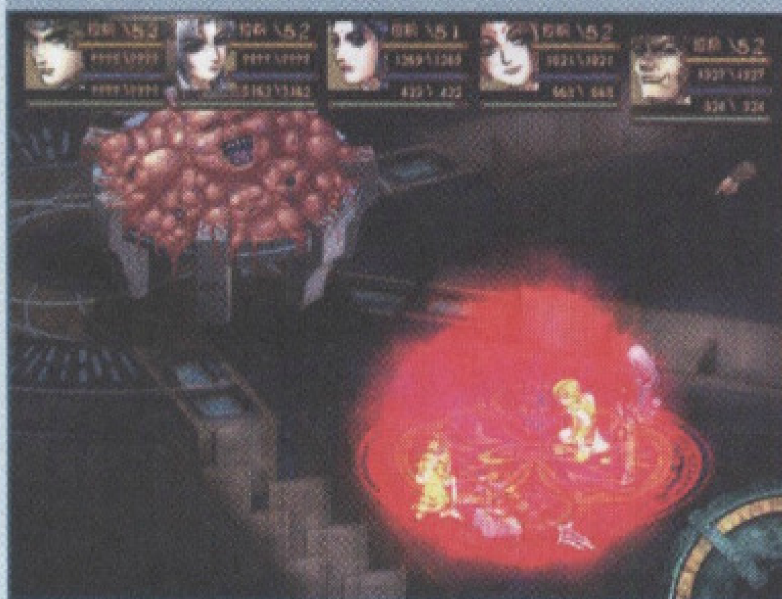

罗布泊盐场的入口


这里就是取得圣枪的山洞入口

## 重返楼兰

到罗布泊的采盐场，发现最右边的那个地下通道已经打开，由此进入地下宫殿。前面的大门是紧闭的，开启机关散布在这一层的3个房间中（左边房内左、中、右3个机关，右边储藏室左、右两个机关，右下方房内左、中、右3个机关），按照以下的顺序开启：左房间右机关→右房左机关→左房中机关→右房右机关→左房左机关，然后来到右下方的房间，按照左→右→中的顺序开启3个机关，就可以打开前面的大门了。注意这些房间里都有很多道具，不要忘了拿。继续前进，途径七曜之门，门前有7个符号，也就是在前世的七曜回廊看见的符号，按照3、5、1、4、6、7、2的顺序触摸符号，打开大门前进。前面又有宿曜之阵，要走5步，通过5个传送点才能到达目的地，方位是左、上、左、下、下。这个阵后面还要再走几次，记住顺序。接着来到浑天仪室，从这里右上方的岩窟通道前往底部（左上方向上走的通道不要进去），一路上战胜4只巨大的妖虫，来到天枢座底部，看见从前残留下来的盲瘫寄生在底部上，战斗后将其清除。接着来到左上方的传送点，干掉最后一只妖虫后就可从这里传送到上面，再从楼梯返回大门。回到沙州后在甘陀寺的门前见到了封铃笙的两位师兄，他们透露了天上出现幻城的消息。到佛塔下去找察斯葛，了解到消息来源于尼雅。赶往尼雅，在旅馆里见到

了库迪老爹，他告诉大家在烽火台上面就可以见到幻城，夏候仪决心登幻城解开宿命。来到烽火台，从右边的梯子上楼，按照上、下、上、下、下、上的顺序来到顶层，在最上端偏左的一个地点使用诸幻神镜就可以见到幻城，但是神镜也因此而碎掉了。乘坐飞龙上到幻城的观星台，发现这里其实就是楼兰城的上半部分。进入思偈之间寝室，在右边的桌子上取得楼兰金钥。上到4楼华穹殿，用金钥打开大门，进入后看见楼兰王的遗体和遗书，从中了解到一部分楼兰灭亡的原因。在楼兰王的宝座后面有七星球，从左到右按照2、5、7、1、6、3、4的顺序去触摸，可以得到霍雍从前的手记，上面提到的最关键的事是他将星晷刻盘分成7块，也就是7块断片，用幽壤重新镶接之后就可利用它来发动浑天仪。这时皇甫申突然现身，原来他是霍雍转世后灵魂分裂出去的恶的那一部分，为了完成遗愿，他必须要抢夺刻盘。一场大战后皇甫申离开，夏候仪得到强力武器一件。下面要找到合成刻盘的材料，这只能靠打怪物获得。在图书馆和王族居室里战斗后可以得到浊凝血露和兽魔骨片，在外廊和登顶密道战斗后可以得到厉魂之晶和鬼煌幽实，各自取得7份以后就可去观星台乘龙返回了。而后随便找一家客栈，用浊凝血露和厉魂之晶合成死秽魔腑，兽魔骨片和鬼煌幽实可以合成渊兽奇胎，最后再将这两样东西合成为玄魄幽壤，一共7份。去甘州铁铺找谭铁匠，请他用玄魄幽壤将星晷刻盘锻铸在一起，第2天再来拿取。离开铁匠铺就遇上了葛云衣等人，交谈后大家决定去客栈休息一晚，接下来夏候仪可以随便找一个同伴触发特殊事件（支线1）。第二天一早，去铁匠铺取得炼好的星晷刻盘，然后向罗布泊再次进发（支线2）。


盲瘫是游戏中最恶心的敌人了



在这里使用神镜进入幻城

**支线补充：**

**1.如果前面选择和哪个女主角发展好感，下面就去找哪个，笔者选择的是冰璃。在甘州最左边的树下找到冰璃，可以和她一起去月牙泉看月亮，这时会回答冰璃两个问题。第1个要选择回答“我是和你一起……的旅客”，第2个要选择“……我要阻止你”，只有选择这两个答案后才能在后面拿到至关重要的定魂珠；**

**2.将刻盘修复以后，马上前往拓浑小村，这时伊丝朵已经奄奄一息了，夏候仪立刻到肃州请来雅布斯救治。雅布斯到拓浑以后，会找冰璃要一点净魂来救伊丝朵，如果冰璃的好感度够高，她就会同意（如果发展的是璇玑的路线，那么就可能找璇玑要净魂）。伊丝朵救治成功，并得到定魂珠，村长赠送神乌金翎。**


飘浮在天空中的楼兰城


九内具焚是极其华丽的火系魔法

## 决战罗喉神

从罗布泊进入地下楼兰，在大门处冰璃突然说要带大家去楼兰王的藏宝室。跟她来到藏宝室后，冰璃用迷烟迷到了大家，并拿走了星晷刻盘（支线1）。夏候仪在昏迷中回到了千年前，在霍雍房间，侍女来报汉军杀到。到4楼的大殿和冰璃汇合，离开大殿后霍雍决定发动封幽死界来埋葬汉军，但是楼兰城也会难以幸免。下到一楼大厅的大门处，帮守卫打退两拨汉军前锋，并通知大家离开。卫兵说道有人潜入了城内，霍雍顿时想起是相胤，立刻赶往地下的天枢座。虽然打败了相胤，却被对方用计击中要害，不得不饮恨而亡。临死前霍雍发下誓言，要等到千年后投生，在下一个“恶蚀”之日再来启动降曜之仪。夏候仪醒来后，按动屋内两个石像上的机关得以脱离，顺序为：左像右眼、右像右眼、左像左眼、右像左眼。赶往天枢座室去阻止启动降曜之仪的冰璃，但还是来晚了一步，冰璃已经按照霍雍的遗愿发动了浑天仪，楼兰城重新结合并矗立在大地上，罗喉神也将要降临人间。接着冰璃将有一段感人至深的自白（只是四大尊者在此罗罗嗦嗦说一大堆术语让人十分心烦），她决定和夏候仪携手对抗罗喉神，以争取自己心爱的东西。下面就可以返回大地图上准备最后的决战了，还有什么未了之事就赶快去办吧（支线2）。到甘州找到葛云衣，她已经让中原各大门派去楼兰城汇合。整理装备后返回楼兰，在2楼看见了四派武林中人。跟他们来到4楼，见朱、周2人正想挖掘楼兰城的宝物，对夏候仪的警告充耳不闻，只好新老帐一起算了。将这两个家伙打倒，这时罗喉神也降临了……

**支线补充：**

**1.如果前面发生了和冰璃逛街买项链的事件，现在冰璃就会留下冥华紫晶——最后一块重要的宝石。另外，如果前面完成了霍雍让打瞌睡的侍女把宝物放进宝库的支线任务，那么此**

**刻就可以在宝库的宝箱中取得第2个神乌金翎，还有化渊曲玉等宝物；**

**2.如果完成了上面全部相关支线的话，现在炼化七色璎珞的7块宝石应该都到手了。找一家客栈，按照下面的顺序炼化七色璎珞：**

**火凛冰实+翡翠碧沙=千棱幻玉**
**冥华紫晶+乌光玄铁=魂刹玉**
**神乌金翎+辉月混石=流光镜玉**
**流光镜玉+赤炼火铜=赤霞珠**
**魂刹玉+赤霞珠=血璎石髓**
**千棱幻玉+血璎石髓=七色璎珞**

**这样，梦寐以求的七色璎珞就到手了。记得一定要在打罗喉神之前给慕容璇玑装备上，否则无效。**




罗喉神降临了，决战即将展开

## 结局一览

结局1：没有完成上面支线的话，在战胜罗喉神后她毁去了冰璃的晶魄，并夺走了璇玑的身体，两个MM一起死亡。接着葛云衣和尊者将冰璃的尸体带到观星台复活，但只是复活了一个没有灵魂的空壳，也无法到幽界去救璇玑。返回天枢座后皇甫申出现，发狂的他打倒了所有的人，并毁掉了星晷刻盘。当夏候仪醒来后时间已经过去了8年，发现除了葛云衣和尊者外自己所有的朋友都被埋在了幽界的黄沙中，自己的左臂也没有了。于是他发誓走遍天下也要找到救回朋友的办法。一个月后，夏候仪带着谭铁匠给自己手臂打造的一副铁爪，开始了中原之行……这个结局虽然伤感，却是和《天地劫》剧情结合得丝丝入扣，可以说是本游戏的正常结局；

结局2：拿到了定魂珠但没有七色璎珞，战胜罗喉神后她毁去了冰璃的晶魄，并夺走了璇玑的身体。在定魂珠的作用下璇玑利用冰璃的身体复活了，但冰璃的灵魂将永远沉睡于黑暗之中。然后大家从观星台出发，前往幽界去找罗喉神决战，一个新的篇章即将开始；

结局3：拿到了定魂珠和七色璎珞两样宝物，战胜罗喉神后她毁去了冰璃的晶魄，在妄图夺走璇玑的身体时却被七色璎珞的法力挡住。在定魂珠的作用下四大尊者召回了冰璃的灵魂，虽然经历了千辛万苦，但是看着冰璃又俏生生地立在面前，觉得一切都是值得的！然后大家从观星台出发，在这里打败了前来考验大家的杨云佐（也就是相胤），乘黑龙直飞天际，前往幽界讨伐罗喉神……从结局的种种痕迹来看，说不定还会有资料片推出呢，建议大家保存好完美结局的存档吧！大

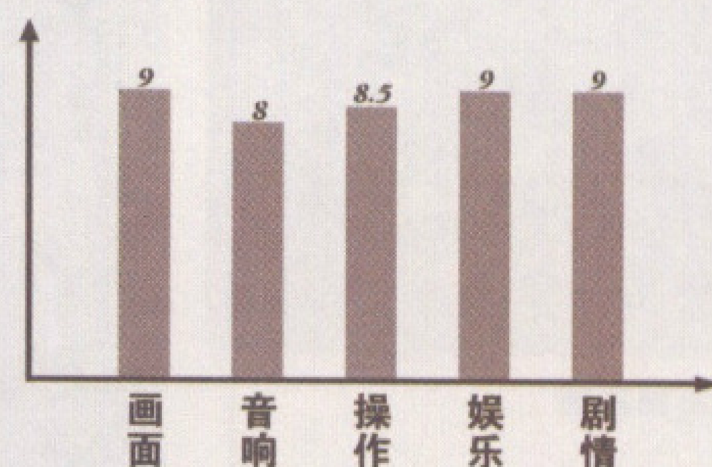



冰璃复活，所有的努力没有白费

总评 87




| 制作 | 汉堂国际 | 发行 | 智冠科技 |
| --- | --- | --- | --- |
| 载体 | CD×4 | 类型 | 角色扮演 |
| 语言 | 中文 | 环境 | Win98/Me |





# 地球时代（上）Empire Earth

■湖南 天弈

**RTS的重点在于平衡性和战术策略的丰富性，《地球时代》是否能超越"帝国时代"关键看这两个方面。孰优孰劣，还需要广大爱好者们长时间的对战才能检验出来，在此笔者仅总结一些入门级的经验供大家参考。**

**1.资源：**分粮食、木材、石头、黄金、铁矿5种，其中粮食主要用于发展人口，木材用于造设施，石头用于造防御工事，黄金和铁矿用于造各类部队。不同类型的部队对黄金与铁矿的要求不同，注意这一点有针对性地采集资源。另外，石头、黄金、铁矿的矿区都只允许6个农民同时开采。

**2.定居点（Settlement）：**它取代"帝国Ⅱ"里的伐木场、矿场成为资源收集设施（也可收集粮食），常就近建在资源区旁边以节省农民往返时间。将5个农民驻扎进去可升级为城镇中心。

**3.主厂：**分定居点、城镇中心、首都3个级别，将相应数目的农民驻扎进去即可一级一级往上升，其好处是影响范围扩大，处于影响范围内的设施及部队抗打击能力增强。主厂里驻扎的农民数越多，附近农民的工作效率就越高。

**4.其它内政设施：**在各自影响范围内，医院给地面部队加血（机器人除外）、大学阻止敌牧师的转化、寺庙抵御敌巫师的灾害魔法、船坞给舰船加血、住房提高主厂周围部队（包括农民）的士气和抗打击力，每个房子提高1点。

**5.部队属性升级：**花资源升级部队的血、攻、防、速度等属性，只能升5次（防御可多升2次），根据不同兵种的特点升级相应的属性，比如长枪兵不用升速度、吊炮则升2次射程等。

**6.文明点：**它的分配呈现出强烈的策略性，笔者个人认为文明的人口上限（Pop Cap）一定要升，对不同的部队则重点升其主要方面，比如坦克升血和攻击、战斗机升射程和速度。

**7.电脑AI：**比"帝国Ⅱ"改进了许多，派部队半路拦截的战术失效；敌人会找你的薄弱环节进行袭击，而且学会了先杀农民。其弱点仍然是不集结大兵团进攻、战术模式不发生变化；以防御塔、防空塔等设施去对付它们比单纯用部队效果要好。具体的战术策略和兵种相克规律在各个战役中依次介绍。



# 希腊战役

Rush战术：即冲击战术，也可称为营暴战术，在资源充裕前提下实施的快攻打法，适用于所有时期。在前线多建相关兵营，设置其集结点为战斗最激烈的地方，然后逐个猛造各兵营的相关兵种，接着前线部队发动攻势。这样随着战斗的进行，你的部队能得到持续不断地增援，直至将对手淹没。随着战场重心的转移，或者改变集结点，或者派农民跟进修一片兵营区，及至后来漫山遍野都是你的各类兵营。

古代冷兵器时期兵种相克规律：铁剑兵克弓兵、枪兵，弓兵克枪兵，枪兵克骑兵，骑兵克弓兵、铁剑兵；战船（Battleship）克三帆船（Frigate），三帆船克火攻船（Galley），火攻船克战船。

古代推进阵形：枪兵或剑兵正面当前，中间放投石车、石炮、英雄（给士兵加血），弓兵殿后，骑兵侧翼，两侧各竖1座防御塔，后方建医院。骑兵以高机动力诱敌到阵势中歼灭，并冲击敌方的石炮或投石车。



在部队的保护下采集资源

## 一、铜器时代早期

背景：公元前10 000年～公元前2000年，饥寒交迫的部落在Hierakles带领下，开始往富庶的Thessaly地区移民。

条件：Hierakles和Kalkas必须活下来。

流程：主厂出农民采粮食（打猎）、木材、石头，等凑齐850粮食就升级至石器时代，农民数目逐渐增加到30个。在发展过程中出猎犬探索，建兵营出兵防御。在左下方找到黄金和铁矿，以1队弓兵（Slinger）和枪兵（Spearman）护送农民去采集。Troas族位于西面海滨，以6个撞城兵（Sampson，本身没有攻击力，用来撞敌塔和建筑）、6个枪兵和6个弓兵的兵力加上两首领（Hierakles的战吼可震撼敌兵）扫平Troas族的村子，留着船坞等巫师Kalkas过来。造几艘战筏（War Raft）出海消灭敌海上势力，再护送装载了部队、首领和农民的运输船过海抵达西南陆地。队伍西行，上山坡，一面抵御敌少量骑兵的骚扰，一面建造步兵营、弓兵营、寺庙、定居点。

## 二、来自海上的武士

背景：公元前2000年～公元前1500年，Pelops及其部落受埃及和克里特挤压，被迫往北流亡至Argos。

条件：Pelops及至少1个儿子必须活下来。

流程：就近建主厂，出农民打猎、伐木。Pelops带3个武士儿子往东，攻占3块金矿并派农民过来采集。农民总数出到30，各派10多个伐木和采金，少数几个打猎（东面远端还有几头鹿）。造码头，出3艘渔船打鱼、3艘战筏防御（不宜多造）。造弓兵营出10个弓兵，分两拨防守东、西两面，国王居中策应。凑齐足够资源升级到青铜时代，主厂适时研究加快农民劳动的技术。码头出战船，从第3艘起即率舰队直接往Argos方向探索，清除沿途的拦截，后方则不断补充，始终保持5～6艘战船的实力。之后出4艘运输船，在战船护送下载着国王、部队及农民到Argos附近登陆，切记赶在敌人的大举进攻前撤离。来到提示地点，快速进行建设，猛采铁矿、多出枪兵，升级部队攻防属性，抵御敌骑兵的突袭（可摧毁运输船，腾出人口）。冲突中农民总是成为牺牲品，因此注意补充农民。稳住阵脚，积蓄资源，展开反击，以6个撞城兵撞击箭塔和设施，10多个枪兵与锤兵（Maceman）为主力，4个弓兵攻击试图修理箭塔或设施的敌方农民。西面的邻近部落容易扫平，那儿有石头矿，而西南与西北的两个则要难些，进攻一个时需建防御塔牵制另一个的骚扰。



战船集中火力攻敌



撞倒敌箭塔



袭击的敌骑兵倒在防御塔前



多立几个防御塔，诱敌前来

## 三、特洛伊战争

背景：公元前1300年~公元前1100年，Argos城因饱受北面Hierakles后裔和东面特洛伊城的骚扰而发动攻势。

条件：4位国王必须活下来。

流程：国王出城，赶到红、黄两处寻求支持，再乘船到紫色地点。把农民调进城内种田，让袭击的敌人倒在防御塔下。主厂出农民，派6个去城东南采石头。兵营出兵，与盟友们的部队一起护送农民到主城西北面的黄金与铁矿区守卫，农民到那里先建防御塔，再开始资源采集。之后一面防御敌人的袭击一面积蓄资源，再猛出骑兵，以骑兵突击、撞城兵撞击、贵族军队殿后的阵势，击败北面的敌人。集结战船，肃清Troy城的海军，将4位国王、部队和几个农民运到Troy城外，就地造各类兵营，多建防御塔。所有部队AI设为防御，以骑兵引诱守军到防御塔阵势中消灭。守军数目很多，可考虑让先知施展巫术削弱他们。清除城外守军后，攻城时发现城门难以攻破，于是派农民到北面一岛上建寺庙，获得著名的特洛伊木马。将4位国王及所有精锐步兵类部队都塞进木马中，总数20个，升级他们的各类属性。将木马开到城门口送给对手。入夜，部队从木马中出来，消灭少量守军和王宫前的敌国王。

## 四、雅典的崛起

背景：公元前1000年~公元前500年，Argos北面的雅典城逐渐兴起，并经受住了战争的考验。

条件：Theseus、雅典神庙及至少2名贵族必须活下来。

流程：出农民种田、伐木。出枪兵和弓兵，总数20个，与贵族和Theseus一起到中间Aphidna部落的下方占据黄金、铁矿和石头的资源区。优先建几座防御塔，相互间离得近点，在其中央建定居点。此举迟早会惊动Aphidna族，即陷入一场混战。消灭其军队后，部队开到其主厂前迫其投降。积蓄资源，建Zeus神庙，改出骑兵（步兵与弓兵肯定损失不少，腾出了人口），以撞城兵撞击、骑兵充当作战主力、贵族作预备队的方式，先后击败另外2个部落。过程中与你结盟的部落会提供支援，因此作战相当轻松。倒是自己的主城需建防御塔，因为3个邻居归顺后不久Theseus升天，北面的Thebes、西南的Sparta会派遣大军进攻（早先不要探索，否则惊动了他们可难收拾）。骑兵的机动优势（先帮助防守北面之敌）和主城的防御塔作用在此时显现，同时各兵营不停地出部队。哪儿形势危急就在哪儿点燃烽火向盟友求助，挡住这轮冲击。



以防御塔保护资源区

## 五、伯罗奔尼撒战争

背景：公元前420年～公元前404年，因陆路贸易路线被卡住，饥荒威胁雅典，必须设法摆脱与Sparta战争的被动局面。

流程：立刻调上方的农民进入城内，敌人很快就出现。所有人都上到山坡处的神庙前，然后分配4个农民伐木、5个采石、1个造Zeus神庙、1个造Pharos灯塔。主厂出农民，再出使节，码头出4艘战船和2艘火攻船，使节来到码头。战船保护使节船绕经南面水域，稳步推进到西面的Taras城和Rheium城。旅行途中，雅典开始闹饥荒，农民可能不做事，储备的粮食减少。使节船抵达一个友邦码头时获得3艘运粮船，每船装2500粮食。护送它们回雅典，得到粮食补给。依此法再从另一个友邦码头获得粮食，粮食超过10 000后才达到展开反击的要求。出20个步兵乘运输船，再加上1个使节，在舰队护送下抵达西南的Segesta城获其支持，在那里采集黄金和铁矿。部队上山与其短剑兵会合挡住一波敌人进攻，之后部队乘船撤回雅典，出步兵和弓兵，总数40个，并在前线建数座兵营，以Rush战术和绝对的数量优势淹没西面的敌城。



大军整装待发



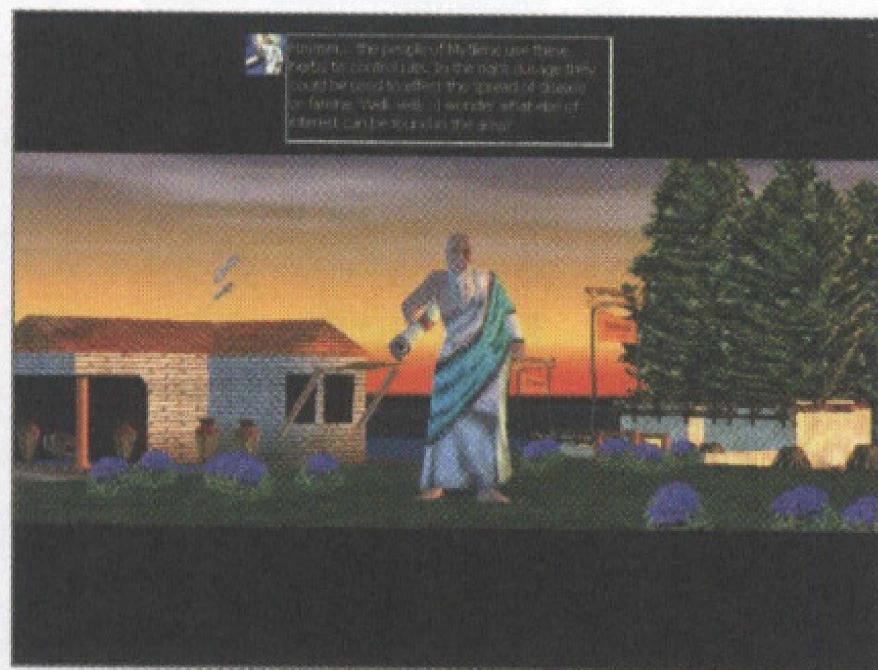
淹没敌军

## 六、年轻的亚历山大

背景：公元前336年～公元前334年，年轻的亚历山大在亚里士多德的辅佐下，重拾雅典在伯罗奔尼撒战争最终失败后丧失的自信。

流程：亚里士多德被请到雅典，与亚历山大一起上山头观察国王镇压叛乱的战斗，发现了马匹的重要性。两人一起到西面山头找马，此时国王被暗杀，王子赶过去和城内的守卫一起击毙3名暗杀者，两人再去城中心，

王子继位。点主厂再点王子，他即开始研究如何把马与战士结合起来，之后可造近卫骑士（Companion Cavalry）。其间派导师回其住地，注意来回途中避开海上的龙卷风，掌握瘟疫、火风暴、地震、火山4项特殊技能。完成研究后，亚历山大正式成为国王，开始建设，逐步出兵。以20个枪兵为正面主力，8个近卫骑士在侧翼，准备冲击敌人后方的石炮，大军南下攻敌，亚历山大能给部队加血。农民在主城各城门口加建2座防御塔。由于黄金和铁矿只在攻下敌城后才会补充一些，因此作战中注意运用战术减少损失凸显重要。经过有节奏的冲击、调整，击败宿敌Thebes和Sparta城，但紧接着波斯人的大军渡海而来。赶紧将部队撤回雅典，农民在王宫边建2座防御塔，兵营保持出兵。波斯军队数目众多，攻势凶猛，主攻西北城门，不过没有后备支援，因此倾全力抵御，近卫骑士从侧翼冲击敌石炮，必要时让导师施展法术。



亚里士多德是否就像中国的姜太公？



小心避开龙卷风


分配农民采集五种资源

## 七、征服者

背景：公元前334年～公元前332年，亚历山大率军进攻埃及。

条件：3位首领必须活下来。

流程：前期不能补充部队，要用好手上的兵。有选择性地将资源用于部队属性升级，各兵种优先顺序是：枪兵升血、防御、攻击，弓兵升射程、2次攻击，骑兵升血、2次速度。将部队调往插旗地点，等Philotas提示出击时，将枪兵列于河道口、弓兵殿后、骑兵侧翼、几位首领居中，所有部队AI设为防御。骑兵过河，引诱一侧的敌人到河道口的阵中消灭，作战间隙等国王给部队加完血再诱歼下一批。如此磨掉对岸敌人实力，而自己并没有多少损失。敌军后撤，跟着往东南，在Issus城的河边又依法炮制，击败对岸的敌军（主要是Immortal）。继续往南与友军会合，获悉需海陆结合才能打下防守坚固的Tyre城（光靠投石车攻不进去）。派Philotas前往地图中央的城（有医院处），它即归顺。开始建设，积蓄资源，出战船和攻城船，造几个奇迹：Coliseum将人口上限提高20个、Pharos大灯塔显示敌海军情况、Zeus神庙使部队缓慢自动加血。之后派船队南下，战船掩护攻城船，围着敌城绕一圈，打掉其周围所有的防御塔，消灭其海军，再派地面部队攻入城中，摧毁其主厂。

## 八、亚历山大的悲叹

背景：公元前332年～公元前330年，征服了埃及的希腊与另一大国波斯之间的冲突势所难免。

条件：首领们必须活下来。

流程：注意节约使用黄金、铁矿和石头，只有掠夺敌城才能获得补充。骑兵探索，在出发地点的东面和东北找到两个村镇，消灭其守军。若摧毁所有设施可获得资源补给，若建定居点并使之升级为城镇中心可占据该村，如何取舍随便诸位。笔者的方法是灭了东北的村镇，正东面的则保留，就地建攻城器械厂，出2门石炮、2门投石车，升级其射程。东行至巴比伦城，布阵诱歼守军，国王进入该城，获得一些黄金、石头和铁矿。补充部队，投石车和石炮均加到3门，保留少许资源以作预备。以各兵种的配合战术依次往北歼灭Gaugamcla城守军，往东攻克Persepolis城的要塞（以投石车轰击敌防御塔），穿过狭窄的山谷通道，冲破Persepolis城的最后防线（因地形狭窄而难以形成局部打击优势，损失在所难免）。让国王与骑兵一起进城，在拱门前遇刺客，躲过此劫的亚历山大发现阴谋是军事统帅Philotas所策划，于是他得到了应有的报应。大


骑兵引诱敌人进入我方阵势，轻松歼灭


引诱敌人进布好的口袋


部队保护投石车轰城

### 附：主要快捷键列表

| 键位 | 效果 |
|---|---|
| ↑、↓、←、→ | 屏幕上移、下移、左移、右移 |
| [、]、鼠标滚轮 | 视角拉近、拉远 |
| .（句号点） | 跟随部队单位 |
| F2 | 在3种视角缩放模式间切换 |
| F3 | 暂停游戏 |
| F4 | 快速存盘 |
| Shift+F4 | 快速调盘 |
| Ctrl+F4 | 调取自动存盘 |
| F5 | 在3种显示/隐藏单位的模式间切换 |
| F9 | 截图 |
| Alt+F9 | 截取高分辨率的整幅场景 |
| F11 | 显示/隐藏游戏时钟、帧数 |
| 空格 | 到最近发生事件的地点 |
| 数字小键盘+、-号 | 加快、减缓游戏速度 |
| Esc | 取消当前行动 |
| 回车 | 聊天 |
| Ctrl+Shift+Z | 电脑盟友给予帮助 |
| Ctrl+Alt+Z | 取消电脑盟友的帮助 |
| Ctrl+0-9 | 部队编组 |
| Shift+0-9 | 所选部队加上相应编组的部队 |

# 超时空英雄传说Ⅲ

## 狂神降世

■游侠创作室：水寒

### 路线篇

**一、关卡分组**

1.杉福行馆、杉福行馆外、努欧勒镇、古木森林、铁车城议会；2.派特洛丘陵、达伦平原、麦勒港、穗海镇、派特洛森林、封蹄沼泽、船上、海盗窝、西风港、关卡、劳伦蒂斯森林、科伦诺砦、莫古洛湿原、夏米尔监狱外、夏米尔监狱；3.伊卡尔港、那特罗芙平原、与娜菲雅对战、与怪物作战、到山谷唤醒圣龙、欧布坦拿宅外、龙力筏；4.梵冷尼奥森林、梵冷尼奥地下水道、梵冷尼奥街道、梵冷尼奥大圣堂、风祭坛、土祭坛、水祭坛、火祭坛、地底祭坛门口、地底祭坛、狂神降世；5.路过奎恩堡外、绿魔森林外关卡；6.祁勒蒙山道、欧布坦拿宅内、欧布坦拿宅外、市民广场、祁勒蒙街道、伊法连圣堂、龙力筏、龙力筏上对抗魔龙；7.铁车城城门、犁沟镇、绢河河谷、穗海镇、达伦平原、派特洛丘陵、派特洛森林、绢河河畔；8.船上、西风港、关卡、劳伦蒂斯森林、科伦诺寨、莫古洛湿原、夏米尔监狱外、夏米尔监狱；9.达伦平原、博丰城门、博丰城内、博丰城内对抗彼德、船上、夏米尔监狱外、夏米尔监狱、奎恩堡外、奎恩堡。



**二、路线A1**

关卡进程：1-2-5-6-4（进程中的序号分别对应“关卡分组”中的各组序号，下同）

剧情结局：麦斯牺牲+克荷林四海流浪。

情感结局：贝里奇娜好感度超过10时与贝里奇娜，否则与寇琪。

关系到贝里奇娜好感度的正确选择：

1.第一次见面：你一个人来这里？……（+1）→在这个深山里，女孩子独自……（+1）

2.铁车城会议厅：佣兵团不是儿戏的地方，而是充满危险的修罗场。（+1）

3.穗海镇：这些村民是无辜的……（+1）

4.封蹄沼泽：也许他们的“计划”真的比生命更宝贵……（+1）

5.深夜的营帐前：其实我非常难过……（+2）→但是，顺应天命真的……（+2）



6.深夜的营帐前：麦斯和丽妲有权力做自己的决定（+2）→但是，代价却是要……（+3）

7.祈勒蒙监狱内：你别多想，我们一定会没事的（+3）→所以你不要自责……（+3）

**三、路线A2**

关卡进程：1-2-3-4

剧情结局：贝里奇娜牺牲+克荷林四海流浪。

情感结局：娜菲雅好感度超过10时与娜菲雅，否则与寇琪。

关系到娜菲雅好感度的正确选择：

1.犁沟镇：这多半是人们穿凿附会的吧……（+3）

2.祈勒蒙“拿克撒”：和善的人们，让人感到这是一个温暖祥和的地方。（+3）

3.祈勒蒙“拉古娜”：虽然物质生活优越，但是人们的内心越来越空虚。（+3）

4.麦勒港：这个世界上，是……（+3）

5.夏米尔市：即使技术进步……（+3）

**四、路线B1**

关卡进程：1-7-8-6-4

剧情结局：麦斯牺牲+克荷林接任博丰领主。

情感结局：与贝里奇娜和百合两者中的好感度高者。

关系到贝里奇娜好感度的正确选择请参见“路线 A1”。

关系到百合好感度的正确选择：

1.第一次见面：并不是每个……（+2）→我们并不会对你们有任何……（+2）

2.祈勒蒙山道普鲁丝坠崖：如果时间允许，我绝对会找到为止……（+2）→……我们不能让普鲁丝白白牺牲……（+1）→……大家都是这么期望的……（+4）

**五、路线B2**

关卡进程：1-7-9-3-4

剧情结局：贝里奇娜牺牲 + 克荷林接任博丰领主 。

情感结局：与丽妲在一起。



## 关卡篇

### 第一章 绯红的和平

**1.不白之冤**

宝箱：初级疗伤药×2，解毒草×2（1238，589）；初级疗伤药×4（246，1037）；生命树果实×1、夜魔血液×1、速龙指甲×1、地狱犬牙齿×1（455，620）；初级疗伤×4（1726，834）

注：宝箱体积不小，故在误差范围内的坐标均可触发宝箱，下同。

心得：别指望全歼敌军，敌军的后援太强了，当然修改除外，在此有必要说明本关卡篇的文字是在炼狱难度+不修改游戏的前提下成立的，下同。先保证大使安全撤离，然后且战且退到目的地，实际上拖够20时距顺便升级更好，难度不大。

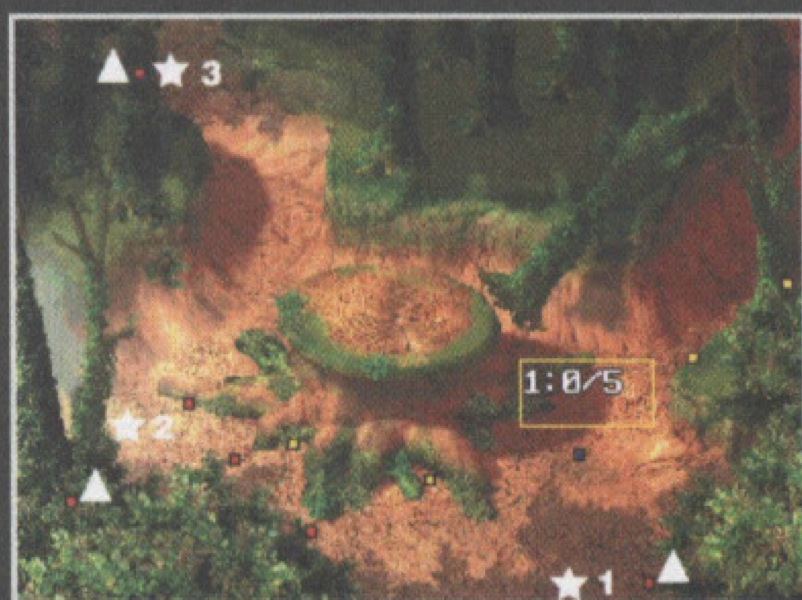
**2.逃亡**

宝箱：初级疗伤药×4（595，474）；初级疗伤药×4（1299，914）

心得：指导思想与上一关完全相同。敌人的援军会越来越强，可耐心升级，直到感觉撑不住时就诚恳地用实际行动告诉敌人——惹不起咱还躲不起啊？

**3.追击**

**3-1：利姆的请求**




触发：在努欧勒镇得知古林出现粘液妖怪，令利姆不敢前去采药，答应利姆的请求。经古林战后再去找利姆可得到一副药品，将药送给正在哭述自己遭遇不幸的妇人，可获长老护身符。

宝箱：初级疗伤药×4（939，917）；初级疗伤药×4（1102，554）；初级疗伤药×4（236，636）

心得：留神粘液妖怪的禁足特技。图标注△为敌人生力军处。

**3-2：贪念**

胜利条件：击败敌首领

宝箱：初级疗伤药×4（1168，1242）

心得：守株待兔，各个击破，全歼敌军。倘若追求速度，集中火力围歼奥德特即可。

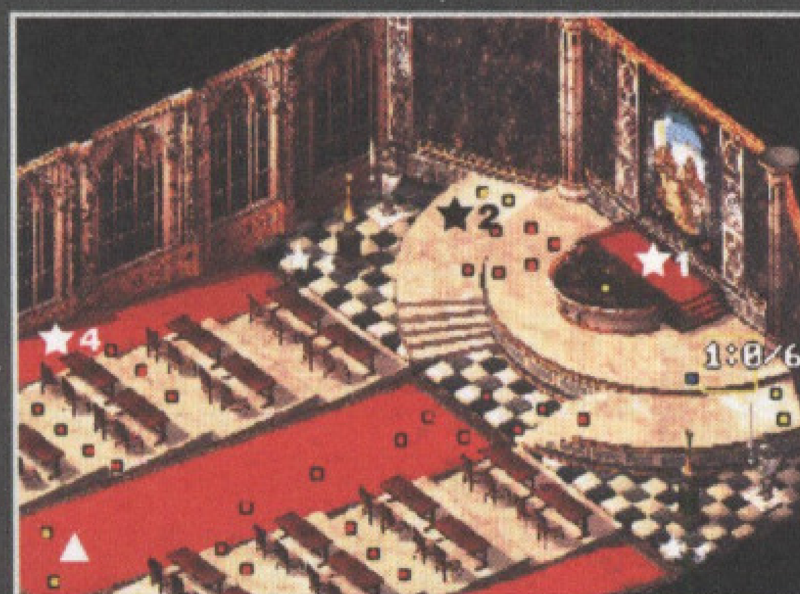
**4.密林天使**




宝箱：勇者之剑、骸骨法杖（939，917）；初级疗伤药×2、万能药水×2（236，636）

心得：本关分前后两部分，前半部分结束前（将敌军打得只剩司令）最好先知先觉，派部分队员前去接应很快将会出现的贝里奇娜（位置在图上的△处）。后半部分需留神绿霉菌群的麻痹特技。

**5.待宰羔羊**




宝箱：玄冥弓、敏捷之靴（1539，616）；初级疗伤药×4（680，623）；初级疗伤药×4（1580，1314）；初级疗伤药×2、解毒剂×2（104，819）；初级疗伤药×2、解毒剂×2（1063，500）

心得：要抓伍德的话就要冒险迅速冲下台，利用敌军移动尚不到位的时间差废了伍德；保守的打法则是立足主席台，发挥阶梯的高度差优势死守，可全歼敌军，包括敌方援军（出现地点在图△处）。

剧情分支：

A线：没有抓住伍德城主，从目的地脱离，剧情转入“流浪的猎犬”。

B线：抓住伍德城主，转入“诈降”。

**6.诈降（B线）**

宝箱：朱玉手环、挑战者之枪、灵异法杖（2174，924）；初级疗伤药×4（2443，818）；初级疗伤药×2、解毒草×2（1808，1595）；初级疗伤药×2、万能药水×2（1983，1917）

心得：敌人多且不弱，有难度。留神工匠的地震术和敌首领洛瓦的反击术与中毒术（剧情转入第二章B线）。

### 第二章A线 流浪的猎犬

**A-1：落难之犬**

宝箱：初级疗伤药×4（186，311）；初级疗伤药×4（2457，1144）；神仙之杖、龙鳞小盾（1968，72）

心得：各个击破！相信电脑是白痴吧，敌群基本上不会互相照应的。

**A-2：怪物之迷**

宝箱：初级疗伤药×4、镇定剂、眼药水（548，155）；初级疗伤药×4（828，902）；迷雾之杖、勇者纹章（1036，92）

心得：本关的敌人重在逃跑，建议派几位肉弹型队员（波比当然是首选）封住敌方目的地，然后以敌方目的地为中心列阵守株待兔，聚而歼之。当然，追求速度的话也可以眼睁睁看着一堆堆“经验值”从目的地溜掉……

**A-3：情报贩子**

宝箱：疗伤药×4（1529，840）；祝福之杖、湛红眼睛（1316，39）；疗伤药、镇定剂、眼药水（719，430）

心得：认准一个方向突破，避免腹背受敌。本关地形具有夸张的高度差，所以我们要夸张地利用。

**A-4：屠杀**




宝箱：速度之杖、风雷槌（1228，227）；初级疗伤药×4（1627，866）；初级疗伤药×4（83，1012）

心得：集体往村民堆里扎去。一旦有人中毒或被催眠，要第一时间解禁。勿分兵各自为战，避免二次任务开始时形影相吊，切记！二次任务敌人聚会见图△处。

### A-5：始作俑者

宝箱：恶灵匕首、狂鹰爪、鹰眼弓（865，194）；初级疗伤药×4、定心剂、解麻痹药（650，107）；初级疗伤药×4（85，330）

心得：守株待兔，列队分批瓦解敌人的攻势。留神蚯蚓的远程攻击。

### A-6：誓死效忠

宝箱：鹰眼魔弓、湛青眼睛（1900，1907）；初级疗伤药×4、定心剂、解麻痹药（2065，186）；初级疗伤药×4（1522，264）

心得：柴克利魔防高，以地系魔法克之。

### A-7：黑旗海盗




宝箱：风魔无影刀、能量枪、寒冰法杖（1853，588）

心得：利用我方船上的“一线天”（见图△处）夹道欢迎敌人。借地形缓慢推进战斗。

### A-8：重逢




宝箱：吸灵剑、烈火杖（58，266）；初级疗伤药×2、定心剂、解麻痹药（577，319）；初级疗伤药×2、定心剂、解麻痹药（997，331）；初级疗伤药×4（82，763）

心得：力奇无论为敌（初始任务）为友（二次任务），速度皆奇快，要适应他这个特点。上述1号宝箱被魔晶石挡住，破坏魔晶石后方可取之。二次任务敌军出现位置见图△处。

## 第三章A线　暗潮涌动

### A-9：不自量力

宝箱：感知战甲、大地狂狮斧、力量权杖（1449，1387）

心得：敌人分两批，逐一教训。首次出现加锁宝箱，详见上期攻略“经验篇”，下同。

### A-10：尽忠职守




宝箱：生命树果实、夜魔血液、迅龙指甲、地狱犬牙齿（807，254）；暖包、氨水、高级疗伤药（1126，936）；高级疗伤药×4（814，1062）

心得：第7时距左右有12单位的敌方援军（出现地点见图△处），当心莫让某个队员落入突然出现的敌援包围。独眼巨人防御力简直是作弊，是你逼善良的百合MM暗杀你的，嘿嘿……

### A-11：步步危机




宝箱：邪灵爪、嗜血刃、龙鳞长牌盾（364，116）

心得：有难度。几乎各种类型的怪物都有附加属性的特技，真要命。战斗中还有不少怪物凭空出现，更要命（出现地点为△A、△B）。建议将我方兵力集中成一团，保持紧密阵型推进到目的地，反正完成任务即可。

### A-12：危急之秋

宝箱：恶龙角、石魔像晶粉、邪魔眼泪水、巨龙鳞片粉（1045，595）；高级疗伤药×4（1008,352）；高级疗伤药×4（1260，999）




心得：建议推进路线如图，△为建议全场战斗立足点。留神西南角的元素使。弩萨伊不是吃干饭的，还是敬而远之比较明智，相对来说坚持30时距的目标更现实点儿。

### A-13：幽冥路



宝箱：刺猬甲、生命之袍（32，681）；暖包、氨水、高级疗伤药（89，1128）

心得：没把握的话就撒开腿撤离，否则此处倒是升级的好场所，因为敌人众多，而且几回合后还有几群敌人摇摇摆摆跑来增援（出现位置在图△处），留神隐形的敌军……

### A-14：天牢

宝箱：翼女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水（907，173）

心得：3时距左右有敌人强援赶到。可以选择硬吃、吃饱、吃好，也可以选择保存实力进入下一关。

### A-15：地狱的况味

宝箱：高级疗伤药×4（2100，1425）



心得：初始任务的小喽罗可轻松摆平，狱长伴随着援兵露脸了（出现位置在图△处），努力击破之，竟然还能变身，再奋力击破之……这就是前两关需要保存实力的原因。

剧情分支：A1线：奎恩城，选择“麦斯等等……”，剧情转入祈勒蒙部分（麦斯和丽妲离队）；A2线：奎恩城，选择“嗯，麻烦你了。”，剧情转入伊卡尔港部分（第四章A2线）。

**A1-1　借道**



宝箱：高级疗伤药×4（453，1227）；生命树果实、夜魔血液、迅龙指甲、地狱犬牙齿（174，642）；暖包、氨水、高级疗伤药×2（1158，186）

心得：标准的敌军布置方案，于是我们也只好用标准的歼敌方案，守株→吸引→聚歼→推进。可参考图中的进攻路线，△处为战斗场所。

### A1-2　异境门

宝箱：高级疗伤药×2、润滑剂、解石化卷轴（459，495）；龙牙匕首、龙鳞巨塔盾（1002，354）

心得：缓慢推进。留神拳法师（点穴特技）和矮人（防御力较高）。敌人较多，耐心点。

## 第四章A1线　乌托邦变奏曲

### A1-3：乌托邦之路

宝箱：恶魔之刃、浑沌之袍（619，202）；超级疗伤药×4（429，247）；超级疗伤药×4（729，530）

心得：利用大桥的地形作战。石魔像防御力极高，用魔法强击之。数时距后敌方有一批血狼和翼女增援。

### A1-4：大义

宝箱：恶龙角、石魔像晶粉、邪魔眼泪水、巨龙鳞片粉（1779，1146）；超级疗伤药×2、元素草、精灵花（586，1033）

心得：硬打的话娜菲雅的剑法和圣战士的强力攻击令人头疼，加上下一关仍需持续作战，建议保存实力走为上策。

**A1-5：抉择连续**



宝箱：兽神巨棒、武斗神战袍、生命之杖（80，1102）；超级疗伤药×4（245，865）；超级疗伤药×4、隐形药水、万能药水（1113，1229）

心得：火速料理娜菲雅，要不，等敌方援军出现就吃力了（出现位置在△处）。建议通过水陆包围夹击敌人，特别是主教，要在第一时间放倒。

### A1-6：火刑

A1-6-1：火刑1

宝箱：翼女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水（820，281）

心得：缺乏主力，有难度。建议其他队员牵制敌军，百合（隐身+高机动力）绕过去救人。

A1-6-2：火刑2

心得：全员上阵实力大增，全歼敌军不成问题。关键在于重点保护3位长老。

### A1-7：失火的天堂

宝箱：邪灵之袍、浑沌战斧（633，87）；超级疗伤药×4（1604，64）

心得：选择左右任一条路突破皆可，难度不大。不妨待敌方援军赶到，多赚几个练功的靶子。

### A1-8：四天王敢死队

宝箱：魅影之杖、龙鳞甲、长老护身符（1555，1272）；降龙链锤、狩魔神弓、石化之杖、幼龙战甲（1705，1347）；超级疗伤药×4（870，1299）

心得：真正难缠的只有4大天王，保持队形层层推进即可。

### A1-9：一日万里

宝箱：超级疗伤药×4（271，716）；元素草、精灵花、超级疗伤药×2（527，874）

心得：只有2条龙，但其攻防指数颇高，令强击队员围歼之。

### A1-10：太古魔龙

宝物：超级疗伤药×2、隐形药水、万能药水（237，720）；超级疗伤药×2、隐形药水、万能药水（440，882）

心得：死守是不行的，因为每5时距敌军就会增加一条龙。故开始就必须逼上去见一条灭一条，分而治之。

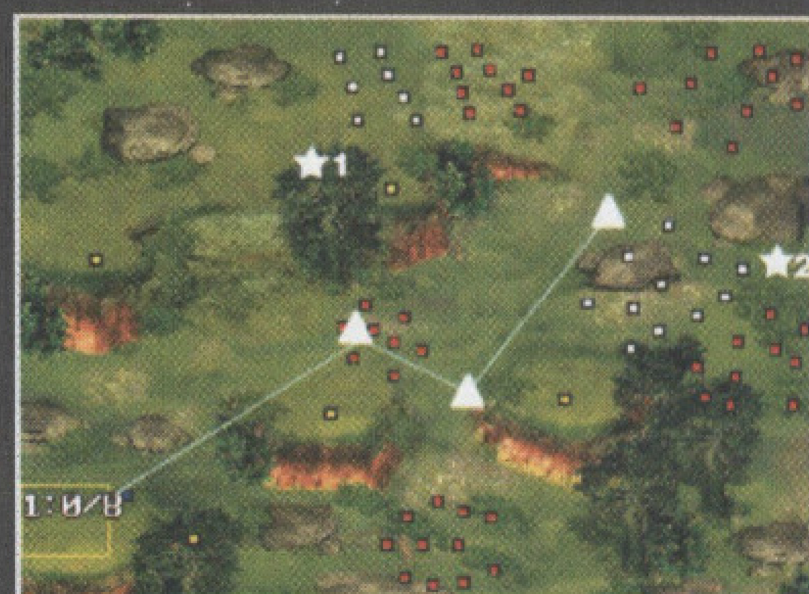
## 第四章A2线　天降横祸

### A2-1：接应

宝箱：圣灵魔法书、龙牙长矛（1140，509）

心得：一开始只有右侧少数敌人。夫人上岸后，在右下角出现一群暗杀者和弓骑士，留心侦测。

**A2-2：艾青洛史最长的一日**



宝箱：翼女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水（731，353）；高级疗伤药×4、隐形药、万能药水（1846，598）

心得：建议行走路线见图，战斗立足点见图△处，本关首要目标为保护将军安全。至于灭敌主要交给NPC搞定，把我方真正的实力留给后面马上就要到来的战斗吧。

### A2-3：相遇

宝箱：大法师之帽子、英雄之枪（1761，1393）；高级疗伤药×4、隐形药、万能药水（1334，976）

心得：远程魔法攻击型的敌人较麻烦，诱杀之。后半部分娜菲亚出现后可直接击败她以快速过关。

### A2-4：圣战士

宝箱：翼女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水（78，247）；高级疗伤药×2、隐形药、万能药水（82，1259）；高级疗伤药×4（1156，1143）

心得：先磨平吸血鬼的衣钵传人，然

后对龙采取各个击破的原则，要防着龙反过来用这个原则对付你，搞不好就完了。

**A2-5：求道者**

宝箱：战神铠甲、屠龙枪（813，273）；暗影匕首、战神头盔、圣龙巨爪（716，220）；反应头盔、圣灵剑（640，205）；高级疗伤药×4（433，259）。心得请参见（A1-3）。用水系魔法强取龙。

**A2-6：圣战士试练**

宝箱：恶龙角、石魔像晶粉、邪魔眼泪水、巨龙鳞片粉（253，454）；圣洁之袍、大法师权杖、屠龙宝剑（141，1054）；幻之镜、王者之冠（77，1046）

心得：下水速攻解决美人鱼最佳，倘若实力不够，就用远程魔法欺负她们……敌方的主教理所当然应该是最早见上帝的，这是她的职业道德嘛，嘿嘿……

**A2-7：太古魔龙**

宝箱：高级疗伤药×4（320，662）；高级疗伤药×4（339，662）。心得请参见A1-10。

**第二章B线　赞曲与悼歌**

**B-1：袭击**

宝箱：疗伤药×4（1605，148）；疾速钢爪、青玉手环（1713，782）；疗伤药×4（434，549）

心得：先灭弓箭手。留神女巫的毒术。

**B-2：怪物之谜**

宝箱：疗伤药×4（683，834）；幻魔剑、流星弩（955，379）；疗伤药、镇定剂、眼药水（583，352）

心得：水蛇偏强，且战且退。

**B-3：屠杀**

宝箱：封魔枪、真知眼镜、巨魔骸骨杖（1223，220）；疗伤药×4（1631，873）；疗伤药×2、镇定草、眼药水（78，1012）。心得请参见（A-4）。

**B-4：会战**

宝箱：能量剑、真赤之命珠（1026，98）；幻魔剑、流星弩（68，78）；疗伤药×4（93，905）

心得：先杀回马枪解决狮鹫。5时距后出现敌方援军，留神矮人。困死布尔顿后再慢慢折磨他。

B-5：中计




宝箱：暴风法杖、速度之杖（906，1364）；疗伤药×4（1709，52）；疗伤药、定心药、解麻痹剂（2458，1105）

心得：战斗核心思想同（A1-1）。二次战斗的敌人出现位置见图△处，应借藉守株待免之机进行调整和恢复。

**B-6：救援**

宝箱：地灵法杖、龙鳞盾（46，300）

心得：留神蜥蜴人武器淬毒。

**B-7：殒星**

宝箱：吸灵剑、烈火法杖（429，1250）；疗伤药×4（1644，646）

心得：难度较高。重中之重是冲过河营救安迪将军。以将军处为立足点顶住敌军进攻，伺机反扑。

剧情分支：B1线：选择“麦斯，我并不是不懂你说什么……”，剧情转入“扭曲的慈悲”；B2线：选择“麦斯，你说得对……”，剧情转入“暗潮汹涌”。

**第三章B1线　扭曲的慈悲**

**B1-1：黑旗海盗**

宝箱：小型木盾、焚火锤（1868，603）；高级疗伤药×4（820，367）；高级疗伤药×4（1090，170）。心得请参见（A-7）。第5时距力奇出现。

**B1-2：不自量力**

宝箱：高级疗伤药×4（896，1063）。心得请参见（A-9）。

**B1-3：尽忠职守**

宝箱：神秘魔法书、聚灵枪（831，280）；高级疗伤药×4（848，1112）。心得请参见（A-10）。

**B1-4：步步危机**

心得请参见（A-11）。

**B1-5：危急之秋**

宝箱：嗜血剑、魅影战衣、碎冰锤（752，544）；高级疗伤药×4（1190，382）；高级疗伤药×4（196，930）

心得：集中火力杀出一条血路与克鲁得菲尔部队会合。散开防线掩护其撤退。留神元素使。避免与弩萨伊正面冲突。

**B1-6：幽冥路**

心得请参见（A-13）。

**B1-7：天牢**

宝物：战意头套、邪恶魔法书、恶魔之杖（93，380）；高级疗伤药×4（911，175）。心得请参见（A-14）。

**B1-8：地狱的况味**

宝物：大神官之帽、防御之杖（2378，1202）；高级疗伤药×4（2268，1507）；高级疗伤药×2、润滑剂、解石化卷轴（733，822）。心得请参见（A-15）。此后B1线承接入A1-3剧情。

**第三章B2线　暗潮汹涌**

B2-1：重回战场




宝箱：暗黑长矛、神秘的面具、祈勒蒙法杖（95，89）；高级疗伤药×4（1009，101）；高级疗伤药×4（1177，911）

心得：装甲佣兵留到最后收拾。几个时距后在图△处有敌方援军，后方注意戒备。

**B2-2：重回故里**

B2-2-1：重回故里1

宝箱：高级疗伤药×4（2216、173）；高级疗伤药×2、暖包、氨水（174、1702）

心得：兵分两路拒敌，留神武斗僧。敌人将会在左边桥上出现。

B2-2-2：重回故里2

心得：釜底抽薪。把帕马亚拉（重甲特技）留到最后围攻比较好解决。

**B2-3：将计就计**

B2-3-1：将计就计 1

宝箱：高级疗伤药×2、润滑剂、解

石化卷轴（2427，1494）；高级疗伤药×4（2305，1037）；速度之帽、蛊毒魔弓、禁锢法杖（765，290）

B2-3-2：将计就计 2

心得：待敌我双方的援军赶到，原路绕回与我方援军配合夹击。清除障碍后全力抽德洛瓦的血。

### B2-4：背叛者

宝箱：生命树果实、夜魔血液、迅龙指甲、地狱犬牙齿（2446，1500）

心得：由于本关只能派3人出战，除克荷林外，建议其余两位选择盗贼和魔法系者。

### B2-5：黑旗海盗

宝箱：高级疗伤药×2、暖包、氨水（1875，593）；邪灵杖、魔力链锤（1138，733）；高级疗伤药×4（839，356）。心得请参见（A-7）。

### B2-6：天牢

宝箱：高级疗伤药×4（261，356）；高级疗伤药×4（929，164）。心得请参见（A-14）。

### B2-7：地狱的况味

宝箱：高级疗伤药×4（750，825）；夺魂枪、动力铠甲（2345，1190）。心得请参见（A-15）。

### B2-8：刁难

B2-8-1：刁难1

宝箱：高级疗伤药×2、暖包、氨水（1548，512）；恶龙角、石魔像晶粉、邪魔眼泪水、巨龙鳞片角（166，634）；高级疗伤药×4（397，1189）

心得：第二波敌人会在上方出现。

B2-8-2：刁难2

心得：留神狂战士和精灵使。马克兰德也会重甲，故留到最后围歼。

### B2-9：妒念

B2-9-1：妒念1

宝箱：高级疗伤药×2、润滑剂、解石化卷轴（1620，453）；巨魔爪、恶灵之弓、龙鳞头盔（665，76）；高级疗伤药4（166，912）

心得：敌人站位分散，各个击破。

B2-9-2：妒念2

心得：将护卫西斯得菲尔的4名重装骑士吸引过来牵制住，遂可放手整死西斯得菲尔（此后B2线承接入A2-1剧情）。

## 第五章 信念

（注：A1、A2、B1、B2俱汇入此章）

### 1.圣城外的暴动

宝箱：翼女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水（67，913）

心得：颇得地利，布好防御体系即无大碍。留神隐身的敌人。

### 2.圣地下的炼狱

宝箱：高级疗伤药×4（1236，932）；高级疗伤药×4（1117，332）

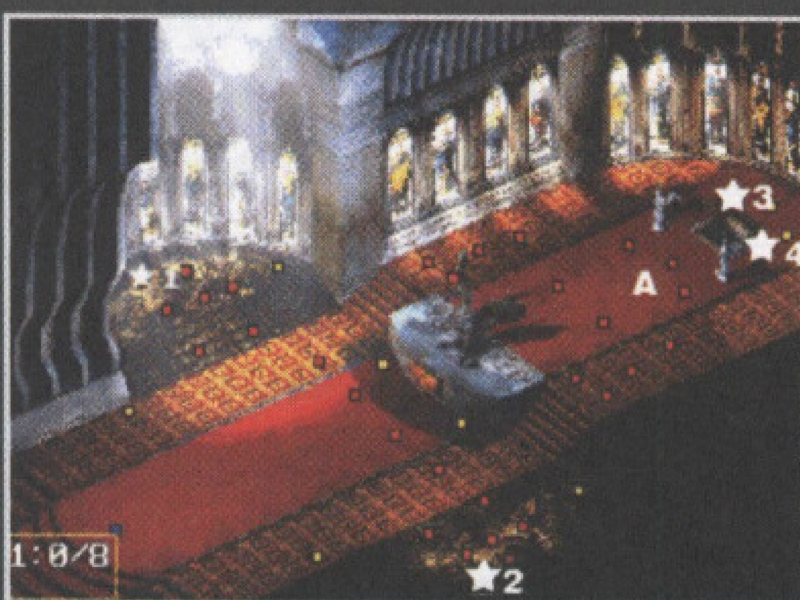
心得：敌人多且强悍，隐身者众。几个时距后会出现一些厉害的夜魔。“高级净化”或“万能药水”在本关大有用武之地。

### 3.潜入作战

宝箱：幻之镜、王者之冠（1851，760）；高级疗伤药×4（84，971）；高级疗伤药×4（404，332）

心得：留神元素使，很恐怖。街道两侧会有敌人前仆后继不断涌现，要尽量避免腹背受敌。

### 4.忠诚之爱




宝箱：元素草、精灵花、超级疗伤药（331，652）；高级疗伤药×2、隐形药、万能药水（1144，1357）；圣洁之袍、大法师权杖、屠魔宝剑（1870，535）；战神铠甲、屠龙枪（1753，448）

心得：很喜欢本关的布局，非常标准，对我方也非常不利……呵呵，请特别注意敌方首领美伦丽姿是隐形的（如图A处），而且身轻如燕武艺超群啊……没有技巧，凭着之前大小数十战积累下来的经验和实力杀吧，实际上进入第五章后基本上都得如此了。

### 5.四大元素圣女

（注：因篇幅所限，故将连续作战的4关合在一起介绍了）

心得：通过属性相克来制服元素精灵。注意每一关开始都只是4只小精灵，打完她们后精灵王（依次是狂风、刚岩、碧浪和绯炎等四位圣女）才会现身于祭坛正中。

### 6.偏执的悲剧

宝箱：生命树果实、夜魔血液、迅龙指甲、地狱犬牙齿（903，673）；恶龙角、石魔像晶粉、邪魔眼泪水、巨龙鳞片粉（1363，897）；翼女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水（1540，366）；超级疗伤药×4（1838，459）

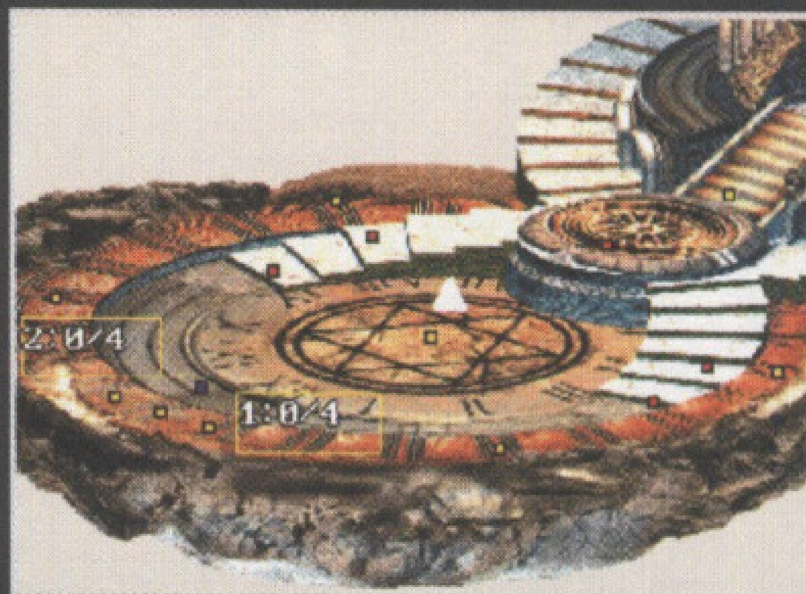
心得：留神黑曜石鬼（移动力高）。敌人首领巴鲁洛夫倒是肉靶一个不谈也罢。

### 7.理想与狂想

宝箱：精灵花、元素草、超级疗伤药（654，885）；隐形药水、万能药水、超级疗伤药（1927，1700）；超级疗伤药×4（1483，1167）、超级疗伤药×4（1676，989）

心得：先粉碎最强的魔晶装置β和2个邪术师，才有可能集中精力对付魏特玛。

### 8.狂神降世

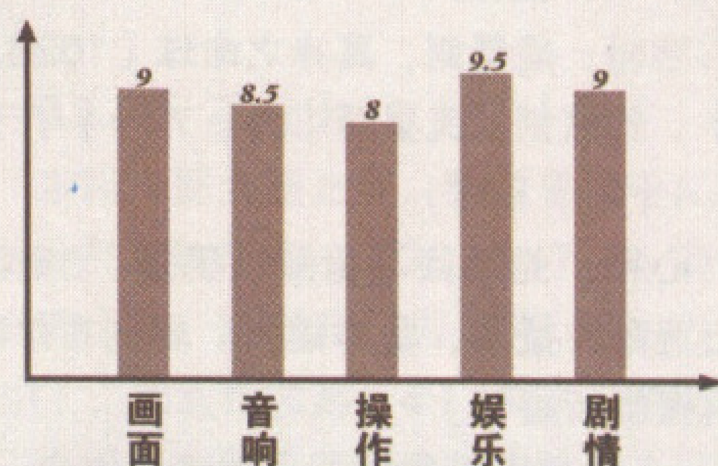



心得：狂神被我们气疯了以后会变身的，威力爆增，且每5时距都会出现援军（出现地点见图△处）。此乃最后一役，毋庸多言。大

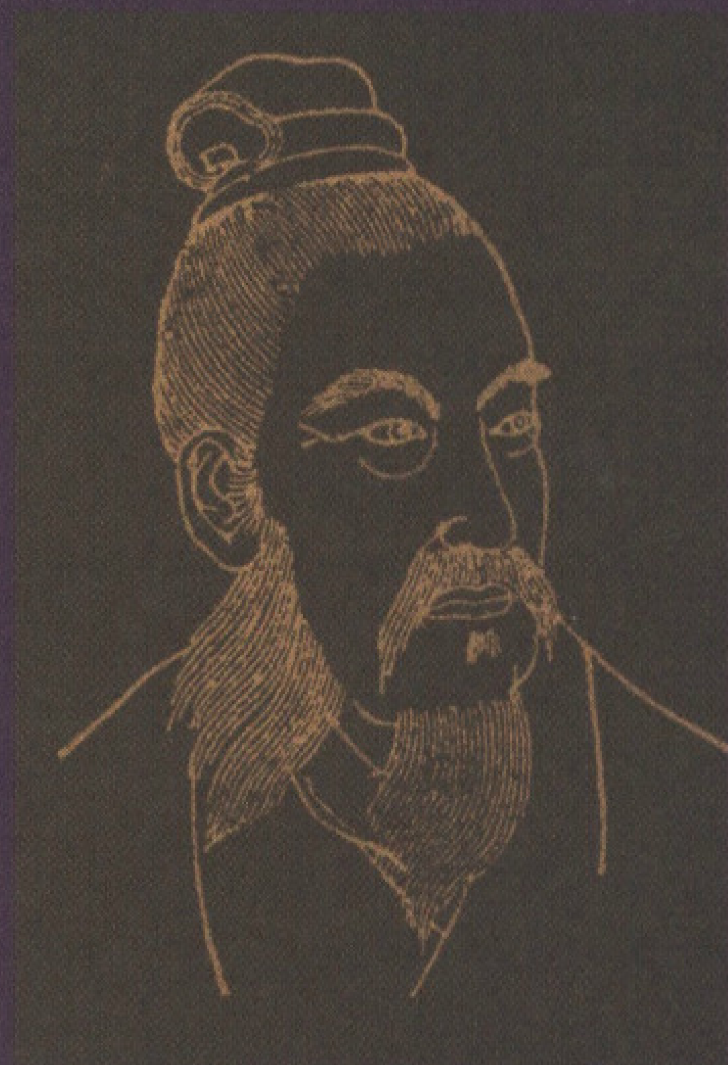
**总评 90**




| 制作 | 宇竣 | 发行 | 智冠科技 |
|---|---|---|---|
| 载体 | CD×4 | 类型 | 战棋 |
| 语言 | 中文 | 环境 | Win98/Me |



游侠——正义与忠诚，神秘与浪漫，仿佛我们梦想般的童年，距离那么遥远，又是那么真实。游侠的故事，与文明的历史一样久远，然而游侠的遗产早已被好莱坞电影和二流奇幻小说所剽窃篡改。他们究竟是怎样的一群人，他们信仰着怎样的理念，在今天，电脑游戏中频频出现的他们又拥有什么样的特质，以至于历经数百年而仍旧吸引着一代代的年轻人呢？让我们试着潜入历史与典籍之中，一窥游侠们的世界。



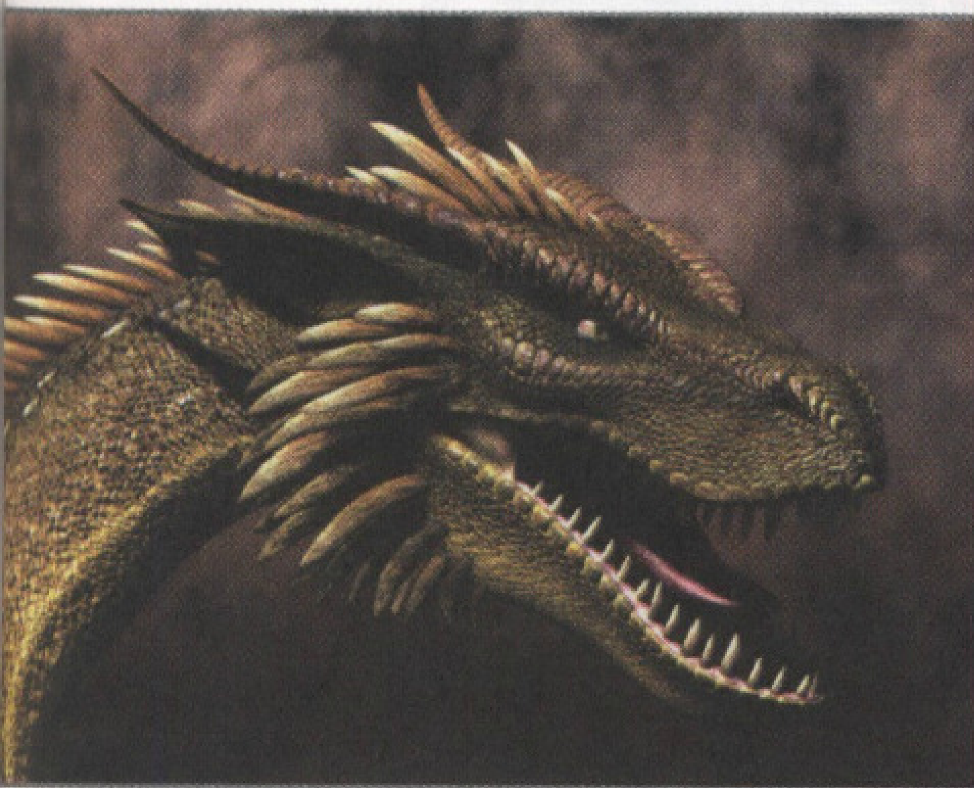
中国侠文化的始祖——墨子

# 游侠之心

## 中西方游戏中游侠历史纵横谈

■浙江 Norris、北京 野花.跳

“游侠”一词，在英文中可以对应“Paladin”和“Ranger”两种说法，为了避免长期以来翻译上的混乱，前者又译为“圣武士”，而后者则译为“巡林客”。一般所指的游侠乃是前者，然而事实上Paladin的精神，与东方传统的侠客的又相去甚远。据说“Paladin”一词与“宫殿”（Palace）同源，意指这群卓越超凡的武士们居住在宫殿中，与国王为友。这个词最初的意思是法兰克国王查理曼大帝身边的12位武士，这群武士身经百战，声名与战绩随着查理曼大帝的势力影响而广为人知。征服了大半个欧洲之后，查理曼大帝率他的3千勇士皈依基督教，成了罗马教庭最有力的捍卫者——当然这其中包含了更多相互利用的成分，但自此以后圣武士也永远地带上了宗教背景。尽管奢华的宫廷生活让后世的武士中分裂出来的为数众多的“世俗骑士”行为不甚检点，然而真正能征善战者大多还是遵循严格的行为标准和道德规范。十二世纪的圣殿骑士们仍旧保持着军事化作风，他们蓄短须平头，而非当时较常见的长发美髯，这是为了战斗中更方便地转头向四周观望。华特·斯各特的历史小说《艾凡赫》（又译《不列颠劫后英雄略》）中描述了他们井然有序的行军阵容，身着闪亮甲胄的骑士在两旁护卫着身着黑袍的修士，仿佛暴风雨前镶着白色闪光的黑云，随时将爆发出雷霆万钧之势。同时代的圣约翰骑士团曾在圣域建立医院以救助前来朝圣的信徒们，因此又被称为医护骑士团。无论他们的力量带来的究竟是毁灭的战争抑或新生的希望，可以确定的是他们总是近乎固执地坚持自己的信仰。









游侠这一角色频繁地出现在《博德之门》、《暗黑破坏神Ⅱ》等游戏中

在第3版“龙与地下城”玩家手册中，作者这样描述圣武士这个职业：“追求善良、维护法律、消灭邪恶是圣武士的3件武器。极少有人能拥有成为圣武士所必须的纯洁和热爱，但是圣武士为此得到了回报——在治疗上、在保护上、在攻击上。在诡计多端的巫师、邪恶的僧人、噬血成性的龙和地狱的恶魔的阴影中生活的人们，圣武士是他们最终的希望。”圣武士是称职的战士，同时还是战场上的医护者和天生的领袖。在《暗黑破坏神Ⅱ》中，曾经有这样一段文字来描述游侠这一角色：“游侠——来自一个特殊的军队，靠近宗教圣地Zakarum，一个以信念为盾的随时准备战斗的军人，他为自己认为正确的信念而战，此外他的坚定给予他力量并祝福着他的战友，同时残酷地惩罚那些罪人。因此有一些人称呼他为过度紧张的狂热者，但是其他的人公认他充满了力量并且散发着仁慈的光芒。”在游戏中，Paladin这一角色是天生的队长职业，他的各种光环（Aura）不仅可以带来治疗、恢复、加强攻击、驱逐不死生物等作用，更能将这种神力加诸同伴身上。圣武士的职业能力来源于信仰，一位圣武士每周都必须将固定的时间奉献给神，通过冥想来获得神恩。索兰尼亚的骑士侍奉白金龙帕拉丁，而费茄的许多圣武士则追随勇气之神Heironeous或太阳神Pelor。事实上他们并不需要信仰某一位特定的神祇，因此他们更倾向于献身于纯洁与正义的事业。许多圣武士都致力于神殿的日常事务，而在战争时期则充当统帅和军队的中坚力量。在游戏《博德之门2：安姆阴影》中的那位执法官（第2版龙与地下城规则中圣武士的分支职业之一），退休的Keldorn在垂暮之年因战况紧急而再次披甲上阵。安姆当时正处于巨人的围攻之下。Keldorn以60岁高龄率领其他5位圣武士坚守一处战略要道，直到安姆军团的主力抵达。他为这一天赢得了无尚荣耀，然而年迈和过重的伤势击倒了这位不屈的圣武士。他像一位真正的士兵那样倒在战场上，他的同僚们在这一刻目睹了覆盖在他身上的托姆之手的神迹。当托姆之手消失时，Keldorn也随之与世长辞。从这以后，每当世人目睹到真神的辉煌和庄严时，总能在他的右手边看到这位坚定而忠诚的老骑士的影子。这位年迈不拘言笑的老人的结局是《博德之门》三部曲中一众角色里最悲壮而绚烂的，也许这就是圣武士们严格的道德标准和古板的行事风格所注定的吧。假如用一个词来概括他们的一生，那就是“宿命”。



然而从另一方面来说，背弃信仰所带来的惩罚也是非常严厉的——失去所有职业能力：医疗、驱逐和侦测邪恶、对于麻痹和精神魔法方面的天然免疫以及使用牧师神术的能力。《龙枪》小说里那位堕落的索兰尼亚骑士索斯爵士，死后成了一个穿着胸口被挫去骑士团玫瑰标记的盔甲，拥有强大的“真言术”魔法的死亡骑士。但是在大多数情况下，失去职业能力的堕落武士（Fallen Paladin）只会变成一个很普通的战士。要想重新获得这些能力，在弥补过失之外还必须等待命运的安排，他可能需要在另一次冒险中通过考验，或者此后一生都无法获得谅解。至于“过失行为”的界定也是非常严格的，些许小过错在圣武士的条例里都可能是很严重的亵渎。谋杀、偷窃、谎言、背叛都是不被容许的，私刑和擅自的复仇行为更是在严禁之列。骑士团的守则往往就是如此严厉，以至于常人总是认为圣武士们过于严肃并且顽固守旧不知变通。但也正是由于一生都严格遵循着如此严谨的道德准则，才使得圣武士们无论在荣誉或逆境中都能以骄傲面对世人的赞许或非难。无论如何，相比于浮华的吟游诗人，阴恻的术士和靠不住的盗贼，圣武士永远是最值得信任的伙伴。




相较西方的圣武士而言，东方的侠客们就完全不用受这么多繁琐礼节条文的拘束了。韩非子云，“儒以文乱法，而侠以武犯禁”；太史公曰，“今游侠，其行虽不轨于正义；然其言必信，其行必果，已诺必




《天之痕》中的张烈就是风尘三侠中著名的虬髯客



东方的侠客

正如东方的侠客形象并不一定真的存在于历史中一样，西方历史上是否有过一两个人能够匹配游侠的声名也是很值得怀疑的事实。然而无论传说距离现实有多远，游侠的风格和传统的确以某种方式流传着，在书籍中，在游戏中，在现实里……

诚，不爱其躯，赴士之厄困，既已存亡死生矣，而不矜其能，修伐其德，盖亦有足多者焉”。寥寥数语就勾画出了东方游侠的轮廓。中国游侠的产生和出现也是和社会的变革密不可分的，当中央统治薄弱特别是群雄纷争之际，也正是游侠蔚然成风之时。据史料考证，中国最早的游侠应该出现在战国时期，自封建束缚解体后，社会上出现了一批不生产的政治的和社会的活动分子——游闲分子，他们轻视劳动又集中于都市，多包括旧有的破落下来的武士阶级分子，这些人仍旧好勇斗狠，具有一定的组织和领导能力。这就是早期游侠的写照。

而战国时期的著名思想家墨子也被尊崇为侠文化的始祖。游侠与墨家的关系，自古以来被认为是最为密切的。鲁迅先生在《流氓的变迁》一文中也曾这样论断：“一种是孔子之徒，就是儒；另一种就是墨子之徒，就是侠。”当然，墨子的哲学思想中所奉行的行为准则也成为侠义的准则。而在电脑游戏《轩辕剑外传——枫之舞》中，也出现了墨子及其弟子的身影，这种剧情的衍生也多是出于墨子与侠文化的渊源。

随着社会的变迁，游侠的范畴也在发生变迁，大多数早期自生自灭的游侠也部分地参与了政治，有些成为了辅助君主夺取社稷的将勇，比如史书记载的三国时期的典韦；有些则功成名就后淡泊名利，继续保持游侠的状态，比如隋唐末期的风尘三侠等，这些电脑游戏玩家恐怕早都耳熟能详了，风尘三侠的故事原型被改编搬进了游戏《天之痕》中，虬髯客——张烈更是成为游戏的主角之一。

蘅塘退士所编的《唐诗》对李白的介绍中有一句“好击剑为任侠”，李白也被认为是侠，然而我们恐怕很难把不羁的诗人与古板的圣武士的形象联系在一起吧。大概是因为东方的历史上较迟遵循成文法律和建立对应的司法制度的关系吧，侠客一向是以一种超然于法之外的形象出现的。他们可以放浪形骸，善恶存乎于心，而西方的游侠则必须谨言慎行；东方的侠客行走江湖，快意恩仇，而西方的游侠则力战沙场，为国赴难。一言以蔽之，在一样高超的武艺之外，西方的侠必须遵循客观的律法，而东方的侠只要对得起自己主观的良心。

值得一提的是，西方文化中的巡林客（Ranger）是另外一种游侠。从心态和理念上说，他们更接近东方的侠客。他们以森林为家，以动物为友，与自然之间有着某种奇妙的联系。他们的行事原则遵循自然的选择或是自己的心。以“龙与地下城”的标准来看，大多数游侠的阵营都是善良的，然而他们的性格更倾向于叛逆，这完全就是东方侠客的翻版。许多巡林客都是森林女神梅莉凯的追随者，正如《黑暗精灵》里的老游侠蒙奇所说的，神祉只是赋予理想的一个人格化的名字，好让自己在背离自身真理道路的时候，还能有所依循。巡林客与圣武士的关系很有趣，他们有着共同的目标，然而他们的信仰、风格、哲学和审美观完全不同，比如说巡林客经常利用陷阱作战，而圣武士则根本不曾考虑过迂回或撤退之类的策略。他们之间可能相互带着某种恶趣味的轻视或敬而远之的态度。在《博德之门2：安姆阴影》中看看巡林客Minsc和圣武士Keldorn斗嘴也是蛮有趣的事情。最著名的Ranger大概当数R·A·萨尔瓦多笔下的黑暗精灵崔斯特·杜厄登，他是诸国度里最受读者欢迎的英雄之一，而关于他的10部小说也被认为是最“武侠”的奇幻作品。大

# 一个游戏者的自白

■北京　第三个男孩




现在，我已不再做那样的梦了。

在那样的梦里，我终于有了一台属于自己的游戏机。醒来后才发现原来梦想并没有成真，于是就觉得自己受了委屈，久久不能释怀。那是一个幼稚的梦，但能够长期困绕一个孩子的梦想和烦恼，大都是这样的幼稚吧。

在学龄前我随父母到了天津，并在那里生活了很长一段时间。因为长了一口坏牙，每周日上午都坐车进城，到口腔医院去做矫形。中午家人常带我到一个西餐厅吃饭。我记得那时吃的一种三明治，是在面包上浇果酱汁的，味道平平。用餐的时候，家人还不许我用餐厅提供的刀叉，而只能使自家带去的小勺子，我常因此而感到自己被全餐厅的人所孤立了。

也就是在那段日子里，我第一次见到了电子游戏这种东西。好像是在一家百货大楼里，一个楼梯拐角的小房间，立着几台奇怪的大机器。其中1台是弹子机，打宇宙怪物的，还有2台是类似FC《火箭车》的赛车游戏机，配有方向盘。我茫然地站在机器面前，看着那些小车在彩色的画面上奔跑，不知该对它做些什么。它们要开向何处呢？我问自己。

我家住在离勃海港不远的地方，从市区回家，还要经过一个摆渡，天近黄昏，在过河的时候，我已经把那几台机器忘了个干净。




在我上4年级的时候，我家又搬回了北京。有一年舅舅带表弟到北京来旅游，一天给了我点儿钱，让我陪表弟去外面玩玩。很偶然的，我们走进了东单大华影院的游戏厅。表弟只玩了一会儿体育游戏，而我则被那个叫《战场之狼》的射击游戏勾去了魂魄。我完全陷入其中而不能自拔了。我差不多花光了我们两个身上带的所有钱。表弟对我疯狂的状态大惑不解。

……喧嚣的街市，黄色的灯光，淅沥的小雨，还有那些在游戏厅里消磨时光的青少年们的背影……当时的一景一幕现在居然还能在脑海中重现。

这十几年来，在游戏面前，我没法控制自己。

我不太喜欢大城市。我总觉得从小就在一个拥挤的环境中成长的孩子，常常是过早就染上一身市侩气。我花了很长时间才听惯了北京小孩子说的脏话，的确是相当粗俗的。他们在游戏厅里的谈话方式经常影响到我全身心投入游戏中去。我的许多朋友一直觉得游戏厅是个藏污纳垢的地方，其实不然，这里更多的是我这样的“瘾”君子。当然，我也曾见过两个人用游戏来赌钱的。

不过，当你把硬币投入到机器中的那一瞬间，你会忘记周围的环境。有时候即使是课间十分钟，也忍不住要跑出去到学校对面的游戏厅玩上一局。记得当时上初一，班里有个孙姓同学玩拳击游戏，因为机器质量不好，握手柄的那只手的指关节被磨破了，他就那么坚持着把游戏进行到底。他的血在手柄上划出一道圆圆的红圈。他对此毫不在乎，表现得像个大英雄一样。我也暗地里佩服他。后来我们成了要好的朋友，常一起出去玩游戏，他出手颇大方，常常送几个币给朋友。这人玩格斗游戏给人印象也很深，在劣势情况下沉着冷静，也能反败为胜，表现出良好的心理素质。有些人，特别是在与人对抗的时候，往往因为一开始处于劣势而乱了阵脚，最后落败。这是我在游戏中学到的一个比较深刻的道理——不为劣势所动摇，胜算就会大大增加。另一个道理是，防守比进攻更加重要。这孙姓同学是个孩子头，体育、交

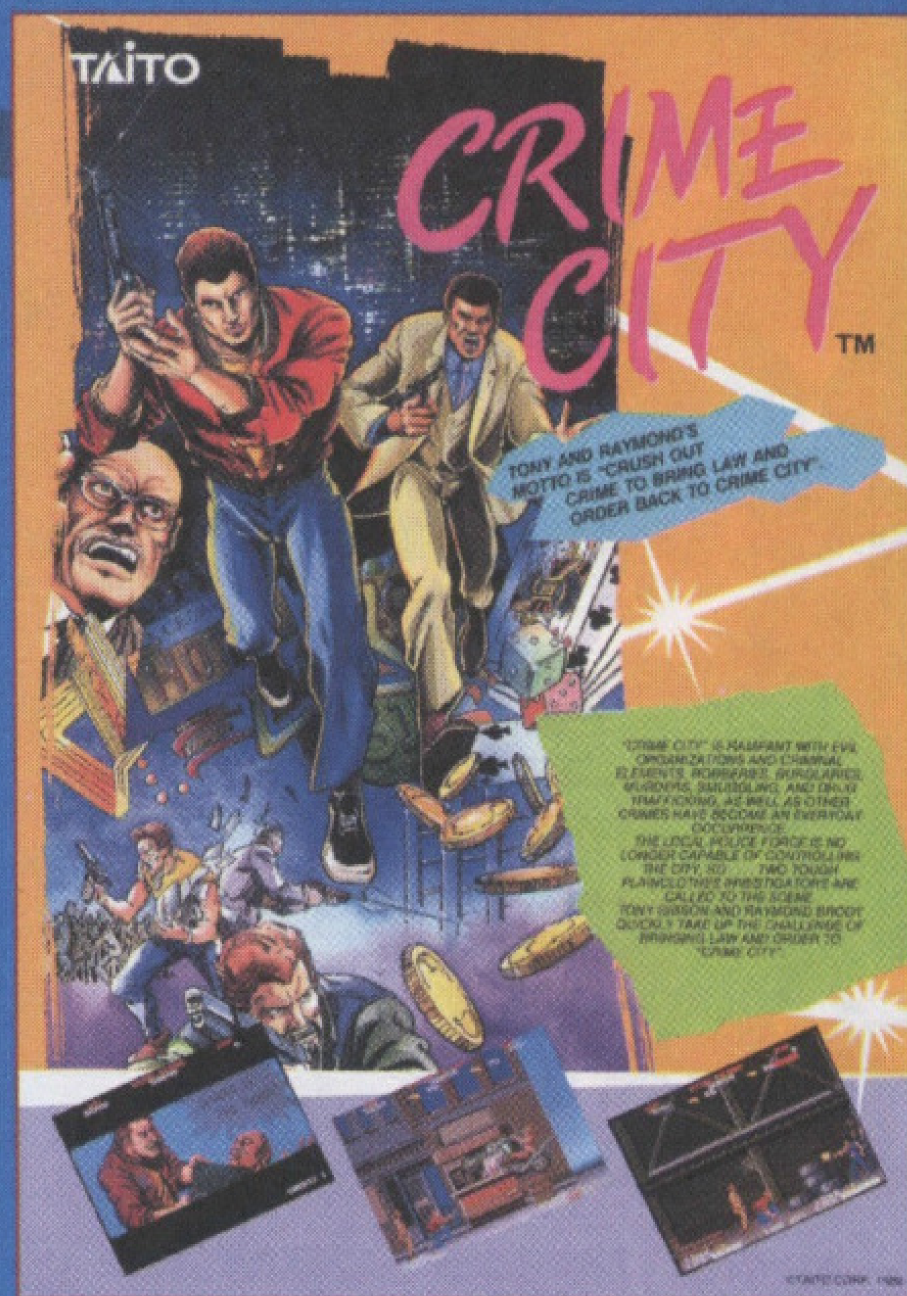
际样样通。游戏厅里的另一类高手则不是这样的，他们消瘦，不修边幅，一眼望过去，便能看出他们不善与人沟通，他们的内心是封闭的。

因为不是正版货，所以游戏机的质量也很差，街机厅老板常常在客人少的时候修机器。有的孩子玩游戏下手重了点，他们也进行必要的规劝和警告。

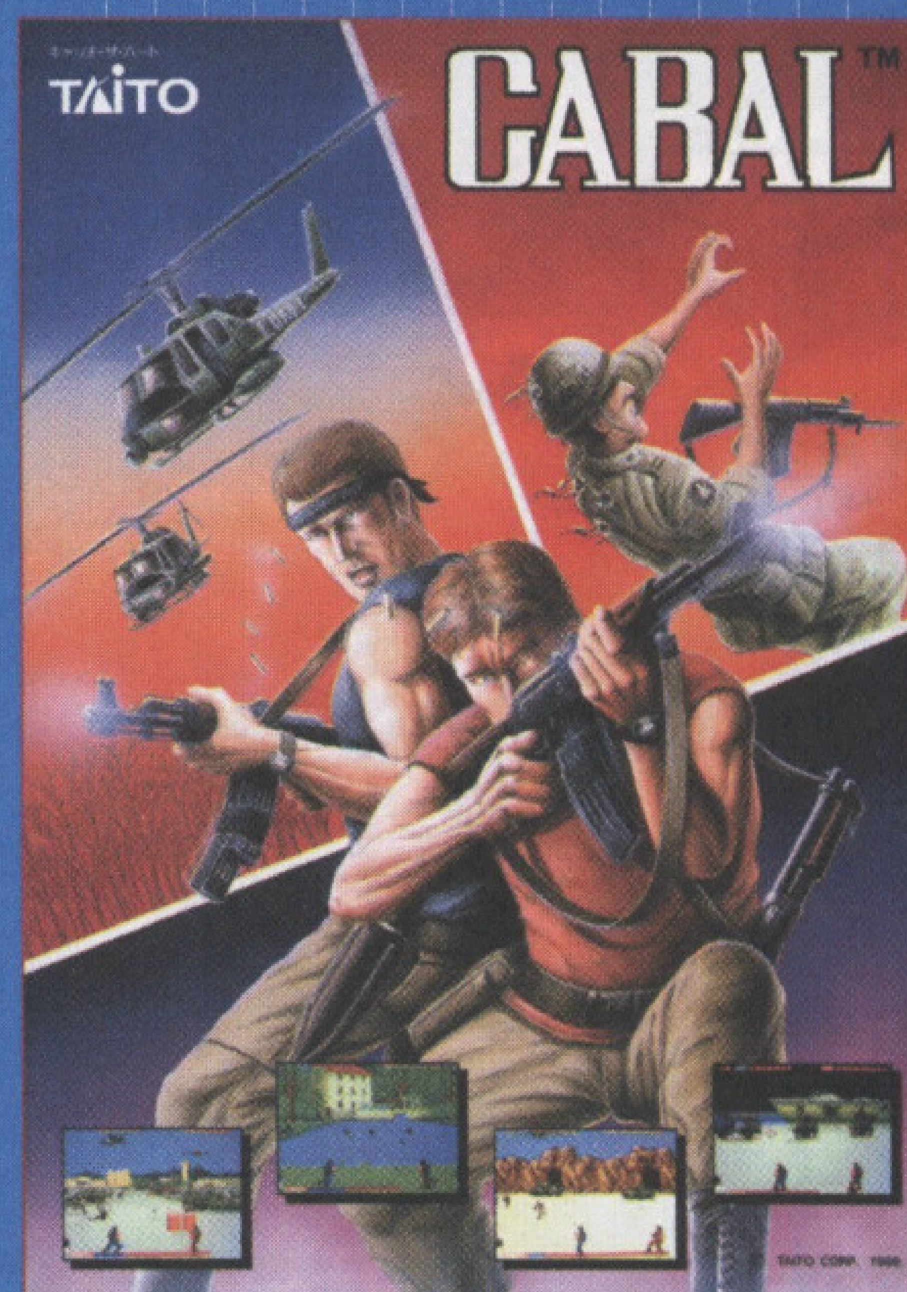
上初中那会儿，家人每月只给我3元的零花钱——这相当于9个游戏币，显然，这是不够我在游戏上的开销的。为了钱，我想尽了所有的办法，包括光明正大的和不那么光明正大的。

那时，我已经开始对写作产生了浓厚的兴趣，常常有意地去观察、去写一些素描式的习作。最近收拾废品，还翻出一个旧本子。里面有一些当时的习作。其中一篇是描写雨中的校园的，我还特意把习作中提到的植物都在本子上画了出来：哪个是冬青，哪个是杉树，哪个是油松，哪个是玉兰……上高中，有一阶段我曾非常想加入共青团组织，主动帮助大家打扫卫生，还主动帮班里同学热饭。但我还是成为了班里最后几个未能入团的同学之一。我渐渐明白了，入团的唯一指标就是学习。

过了暑假以后，天气就渐渐地变凉了。在一些凉爽的晚秋日子里，我坐在学校后操场的双杠上，一起风，就见那老槐树的叶子飘了一地，金黄金黄的，非常美丽。我当时玩的最好的街机游戏，一个叫《罪恶之城》（Crime City），另一个叫《美国上尉》（Captain America）。一个币通关。




其实我很反感社会上流行一时的“电子游戏是精神海洛因”的观点。我反对的是这种思维模式，因为把游戏定性为精神毒品是危险和极不负责任的，尤其是在全国还有很多人要靠游戏这个行业吃饭、好多人为了做游戏把自己的年华都赔进去时。但是，每次关掉电脑，拖着疲劳的身体黯然地躺在床上时，我觉得，游戏的确有那么点不好的地方。说精神毒品太重了，但起码可以算是一种精神依赖。不能叫电子海洛因，起码可以叫“电子烟草”。它就像香烟那样，在你百无聊赖时总能与你为伍，无论你高兴不高兴、顺利或坎坷、有条件没条件时，它都有充分的理由来陪伴你，一点一点腐蚀着你的精神和肉体。




高中的时候，我的家又搬到了北京南郊。恰好与我的一位徐姓同学为邻。他家人很宠他，他有好多台游戏机，但他家只有一台电视。晚上，我从戏曲学院黑漆漆的院落外走过，去他家做客。有时他全家人都在看电视，我只好等着，可能等了一个晚上，他也不会拿出他的游戏机，于是我就只好回家。夜已经深了，还能看见戏校大楼那灯火通明的窗口里，一些学生排练着的身影。我在他家玩过世嘉16位机、超任、NEOGEO机、3DO机。有时我回家，梦见自己也有了一台那样的游戏机。

有一天下午我们俩逃课了，他把我叫到他家——在他打开家门的时候，我竟看见了一台货真价实的街机！

当我和我的游戏死党们在一起的时候，我们常常不知道除了游戏，我们还能再做些什么。我们都孤独极了。那位徐姓同学在新年的时候，把一个亲手制作的贺年卡送给了班上的一位女同学。当她打开贺卡时，她看到一个Q版的街霸人物“隆”从贺卡中立起来。

如今，我那7岁的小侄子已经在玩GAME BOY了。他死也不相信我是一个对游戏起码有所了解的人，每当我要求看看他的游戏机时，他总是把它藏起来，同时露出对我很不屑的表情。我看起来并不大，但是在他眼里，我恐怕和那些体态臃肿的叔伯们也相差不远。

有一次我去天津玩，又顺路回到渤海湾的故地住了两天。天还不亮，我就拿着相机一个人出来，沿着河边那条冷清的大路，向海港走去。天气非常冷，河水上泛着一层雾气。你会看见从港湾那边飞过来的海鸥正在河里觅食。我仔细观察着它们的动作。它们在空中划过一道优美的弧线，掠过河面的时候，鱼就已经叼在嘴里了。一阵阵潮湿的凉风吹过来，带着新鲜迷人的海的腥气。放眼望去，蜿蜒的河床上，长满了一簇簇红色的灌木，河水正在涨潮。过一会儿，太阳就要从海面上升起了。大

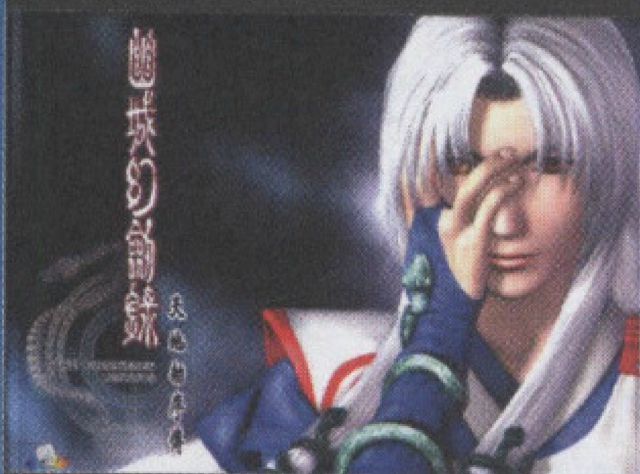
新年新景新气象，2002年的补丁铺又和大家见面了，ALI将继续这已经坚持了一年的事业，补丁铺也将继续走精品，国产，实用的道路。在这里ALI有必要再公布一下自己的E-mail：ali@ali213.net，希望在2002年会涌现出更多的国产优秀补丁制作者，你们的补丁虽小却意义重大，ALI期待你们的优秀作品并将一如既往地把它们公布在补丁铺上（当然也会在游侠补丁网上）。另外，读者朋友对小铺有任何建议和意见，也欢迎直接和ALI交流。在本期的补丁铺中，我们依然可以找到众多的国产补丁精品，要提一句的是我们的出色补丁制作者水寒所制作的《重返德军总部》（Return to Castle Wolfenstein）无限修改器，是非常少有的却是由国内作者完成的国外游戏补丁，看来我们的补丁事业已经快冲出国门了！

## 《重返德军总部》无限修改器v1.5A
### *Return to Castle Wolfenstein*

《重返德军总部》的另外一个名字是《重返狼穴》，这款ID继巨作Quake3之后的作品，引起了广大FPS爱好者的轰动。改进版的Quake3图像引擎大发神威，营造出了美轮美奂的场景。无数玩家体验着战争的残酷和无情的杀戮，在那一刻将敲响生与死的钟声……水寒的这款修改器，包含了无限生命、无限弹药、无限装甲和无限备用弹药等功能，而目前国外没有该游戏的任何一款修改器，看来在补丁上，中国人已经走在了前头。

**使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\WOLF下的可执行文件Wolf.exe，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。**







## 《寻秦记》超级存盘修改器

《寻秦记》，这个黄大师笔下动人的故事无论被改编为电影电视或者是游戏，都是热点中的热点。游戏上市后的总体反应还是一般，似乎只是因为它是《寻秦记》才值得一玩的。不过就凭这点来说，游戏就已经拥有很多玩家了。游戏是典型的RPF模式，因此修改人物属性则是玩家们的第一追求，这款超级存盘修改器就实现了这一功能，是由网友李惟甸制作的，为《寻秦记》的玩家带来很大方便，支持人物属性的多种修改。

**使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\XQ下的可执行文件xq.exe，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。**

## 《天地劫——幽城幻剑录》超强4项功能补丁

《天地劫》的系列作品《天地劫——幽城幻剑录》一上市就赢得众多玩家青睐，擅长于制作战棋类游戏的汉堂转为制作RPG游戏，并表现出相当的水准。要感谢ESPER_PALE继他的全部属性修改器之后，又制作出一款出色的修改器。该超强4项功能补丁,包括了在游戏中关闭随机遇敌、使用穿墙模式、显示游戏数据和调整遇敌组群，非常完美。尤其是前2个功能，在游戏中起到的作用巨大，免除了繁琐的地雷模式和迷宫模式，可以说是幽城迷梦的福音。

**使用方法：复制子目录\YC下的可执行文件rpg.exe和cas.lep到游戏的EXE目录下，rpg.exe覆盖原可执行文件，原文件请自行备份。**

## 《以太神魔录》简体中文汉化包
### *Etherlords*

在今年E3大展上，即使在众多著名游戏的耀眼光芒下，一个勤勤恳恳的德国小公司Fishtank互动的《以太神魔录》（Etherlords）仍然让所有看到它的玩家都为之侧目。游戏以全3D的游戏环境融合了魔法与战斗的乐趣，游戏规则很像现在极为流行的那种魔法卡片游戏万智牌。而可以说，游戏和《魔法门——英雄无敌》很相似，游戏制作者称这个游戏的制作灵感就来自《英雄无敌》。游戏上市后也引起国内玩家的注意，并有勤劳的玩家为游戏进行了彻底的中文汉化工作，这里就是该游戏的简体中文汉化包。

**使用方法：运行子目录\ETH下的可执行文件eth.exe，这是可以在任意目录下执行的补丁，完全自动化傻瓜式的安装，再进入游戏，你就可以看出变化了。**

## 《三国志Ⅷ》100名新武将存档

首先我们要感谢这位不知名的作者的辛勤劳动，要知道这个补丁虽然制作起来很容易，但是ALI更感谢这位作者不厌其烦地制作了100名新登录武将，这个工作是相当复杂和繁琐的。而

现在我们可以使用这个补丁把游戏变得越来越有趣，因为新登录武将多了，游戏的整个系统也有了改变，尤其是那些超级能力的新武将成了比五虎将还要难得的人才，也正因为有了他们，一些弱小的君主居然也能强盛一时，这也是三国玩家最希望看到的吧。

**使用方法：复制子目录\S8下的100.sav文件到游戏SAVE目录下，游戏时读取此记录。**

## 《摩托英豪Ⅲ》所有赛车赛道赛事显示器

### *Moto Racer Ⅲ*

《摩托英豪》系列一直是摩托赛车游戏中最好的系列，这次的《摩托英豪Ⅲ》在增加了比前作更多的摩托赛车种类和赛事、赛道的基础上，更是在赛车引擎上作了很大的更新。可以说《摩托英豪Ⅲ》已经开始接近著名的《极品飞车》的水准了。在游戏中，所有的赛车赛道赛事都是需要玩家一个个赛出来的，当然，有了这款所有赛车赛道赛事显示器之后，你就可以在一开始就拥有最豪华的摩托赛车，参加国际最顶尖的赛事，在最复杂的赛道上比赛了。

**使用方法：复制子目录\Mo目录下所有文件到游戏目录下即可。**

## 《文明Ⅲ》存档修改器Beta v0.30

### *Civilization Ⅲ*

悠悠岁月，上下五千年，世界创造了历史，历史承载着文明——《文明》，如此博大而深邃，让一切的战争，一切的喧嚣，都在瞬间黯然失色。矗立在《文明》的殿堂之中，我们不得不为之折服。而当我们面对《文明》这个如雷贯耳的系列作品时，同样是一种无比崇敬的心情。《文明Ⅲ》上市之后，已经在众多《文明》爱好者的推动下成为近来最热门的游戏之一，而本款存档修改器将支持游戏中各项属性的修改，比如说金钱值、能力值、城市属性、部队属性等，非常优秀！

**使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\CI下的可执行文件ci.exe，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。**

## 《搜魂使者Ⅱ》v1.01无限生命能量修改器

### *Soul Reaver Ⅱ*

《搜魂使者Ⅱ》（Soul ReaverⅡ）是EIDOS今年的巨作之一，这是由Crystal Dynamics公司开发的风格另类的动作冒险游戏《搜魂使者》的二代。该游戏在上市后就以独特的设计而取得了不错的成绩。然而，游戏虎头蛇尾的结局实在令人不敢恭维。在玩家的殷切期盼下，Crystal Dynamics公司决定以该游戏的二代来回报玩家。在二代中人物的多边形增至3000个，但游戏的流程度依然非常好，而新奇的魔法和超能力设定是《搜魂使者Ⅱ》的最成功之处。本款修改器包括了2个方面的补丁：首先就是V1.01的升级档，修补了游戏中不少BUG并优化了3D显卡的性能；第二就是支持了无限生命能量的修改，在游戏中这一功能非常重要。

**使用方法：包括了2个补丁：V1.01版升级档请将子目录\S2下的sr2.exe复制到游戏目录下即可。而无限生命能量修改器是在游戏升级之后，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\S2下的可执行s2.exe，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。**








## 《魔域帝国》人口上限修改器

### *Battle Realms*

《魔域帝国》带有浓厚的日本风格，在国外被大肆宣传的游戏大作，几乎是给予了它《魔兽争霸》的地位。而最近因为国内上海育碧公司准备代理该游戏也搞了几次轰动的活动，使得游戏的名气大涨。在游戏中，有些设定是很让玩家恼火的，比如说人口上限的设计，本款修改器将取消这一限制，让你可以无限生产你的部队。

**使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\RB下的可执行文件rb.exe，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。**



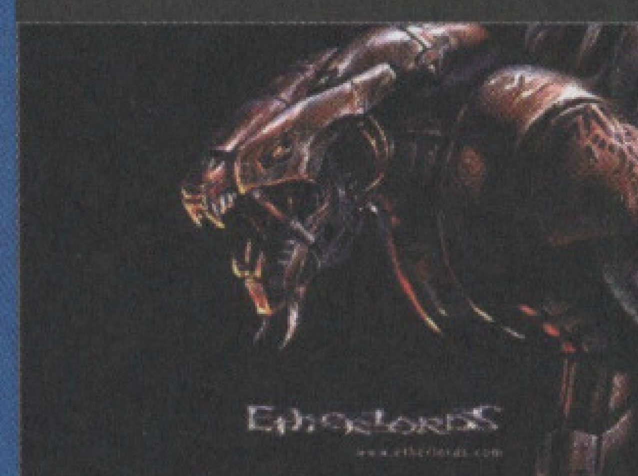
## 《抢滩登陆战2002》4项属性修改器

### *Beach Head 2002 XL*

这个风靡网吧的射击游戏的流行是非常奇怪的，因为游戏本身是小制作，而其射击方式的设计和一些大型游戏机上的并无太大区别。继《抢滩登陆战》（Beach Head 2002）风行一时之后，聪明的游戏公司也马上开发出了其2002版本，老实说和前作的改进并不大，只是在射击上增加了更多的模式而已。本款修改器支持了无限弹药、无限防御、跳关、随时存档这4项属性的修改。

**使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\BH下的可执行文件bh.exe，然后打开修改器，F1是无限弹药，F2是无限防御，F3是跳关，F12是随时存档。**



**本期部分补丁将收录于《水晶宝盒》2002年第02期**
**本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net**

## 深海潜航
## Aquanox

用命令行加参数（快捷方式属性里的目标一栏）“-redrum -stendek”的方式启动游戏，然后在游戏中就可以使用以下秘技了：

F7：无敌开关
F8：隐形开关
F10：任务自动完成
F11：任务手工完成
F12：任务失败

## 杀手代号48
## Outbreak

按下“~”开启控制台，输入“xenux”，随后便可让尸体出现一支能增加10%生命值的注射器，每具尸体能放2到3支注射器，不过你可以把注射器拿走后再重复输入密码。

## 可汗——恶灵的礼物
## Kohan: Ahriman's Gift

在游戏中按下回车后便可输入以下密码：

demons：赢得任务
goons：召唤骗子公司
rentakohan：随机的可汗护身符
pyrite：获得黄金
scene 24：地图全开

## 神话Ⅲ——苍狼年代
## Myth Ⅲ：The Wolf Age

在游戏中玩家可以使用如下秘技：

同时按住Ctrl、Alt和小键盘的加号，则可直接获得胜利；

同时按住Ctrl、Alt和小键盘的减号，则任务失败。

## 重返德军总部
## Return to Castle Wolfenstein

以命令行加参数（快捷方式属性里的目标一栏）“+set sv_cheats 1”的方式启动游戏，之后在游戏中就可以按下“~”开启控制台输入以下的密码了：

/god：无敌模式
/notarget：敌人不会发动攻击
/noclip：穿墙模式
/give all：获得所有武器且弹药全满
/give armor：获得盔甲
/give health：增加生命值
/give stamina：增加耐力
/nofatigue：耐力无限
/kill：自杀
/mapname：获悉当前地图的名称
/spdevmap mapname：直接跳到指定地图

## 地球时代
## Empire Earth

在游戏中按下回车，输入以下密码，然后再按下回车即可：

my name is methos：获得所有资源，地图全开
atm：增加1000金钱
you said wood：增加1000木材
rock & roll：增加1000石材
creatine：增加1000铁
asus drivers：地图全开
somebody set up us the bomb：赢得胜利
display cheat：显示所有秘籍
the big dig：失去所有资源
boston rent：失去所有金钱
headshot：从地图上移去目标
brainstorm：快速建设

## 千年战争

在游戏中你可以输入以下的密码：

hsee：迷雾消失
hmoney：军粮木材增加50 000
hspeed：生产加速
hpower：无敌
hwin：直接胜利
l_lose：直接失败
l_map：大地图存成图形档
l_goods：各种箭增加50
l_level：人物等级增加
l_up：攻击力增加
l_rain：下雨
l_status：列出人物和建筑

## 大漠英雄传——成吉思汗

在游戏中按下F9键，然后输入下列密码再按下Enter键即可：

xmap：打开地图黑暗地区成为已探索过状态
xgold：城内金＋1000
xfood：城内粮＋5000
xsoldier：该城兵全满
xall：所有自传关卡全开
wargame()：开启测试模式，其中（）为：
(A)按下F11：我军无敌
(B)按下F8：打开地图黑暗地区
(C)按下h：群雄自传模式直接过关
(D)按下u：游戏日期静止（继续）

注：输入秘技后，某些热键会无法操作属正常现象，必须退出游戏后再进方能解除。

## 幽灵行动
## Ghost Recon

在游戏中按下小键盘上的回车键开启控制台，然后就可以输入以下的密码了：

Superman：无敌模式
TeamSuperman：小组无敌模式
Shadow：隐形模式
TeamShadow：小组隐形模式
run：提升你的跑动速度（10）
ammo：弹药无限
refill：补充装备
autowin：自动完成任务
quit：退出游戏
kit：自己任意选择装备
tracers：枪线开关
teleport：将你传送到指定位置
cisco：一次完成一个目标
chickenrun：手雷变成小鸡
boom：屏幕震荡

## 洛克人V
## Rockman V

蓝人：在一开始的选人画面将光标放在蓝人头上，按顺序键入2次上9次下，听到特殊声效即成功。开始之后会跟原来不同，他有无限的超强力攻击。

红人：同上，只不过是按2次下9次上，当然要把光标放在红人上了，红人会变成持紫刃的“黑金刚”，攻击力防御力奇高。

注：听到声效后千万不可多按！

**本期秘技由新浪网游戏世界提供**
**http://games.sina.com.cn**

# 编辑部的故事

## (十八) 作者：桑娅

最近小编们总是抱怨公共信件太多，经过网络组的努力，内部论坛终于开通了，可……



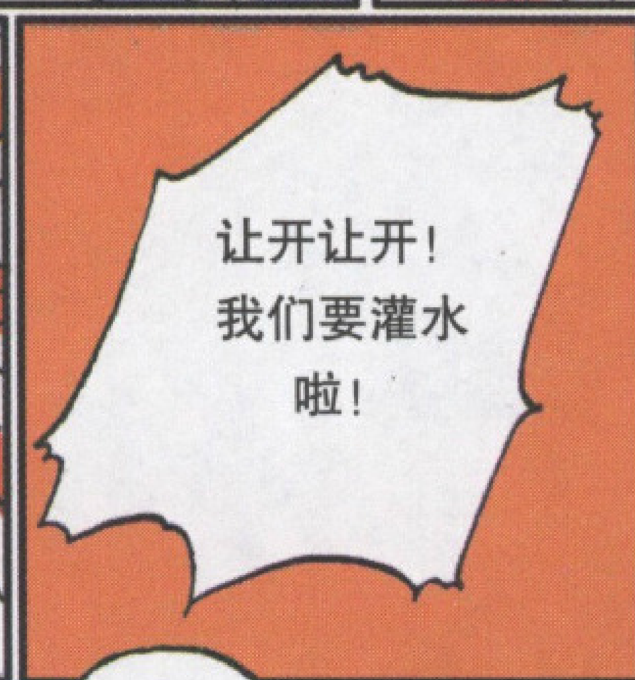




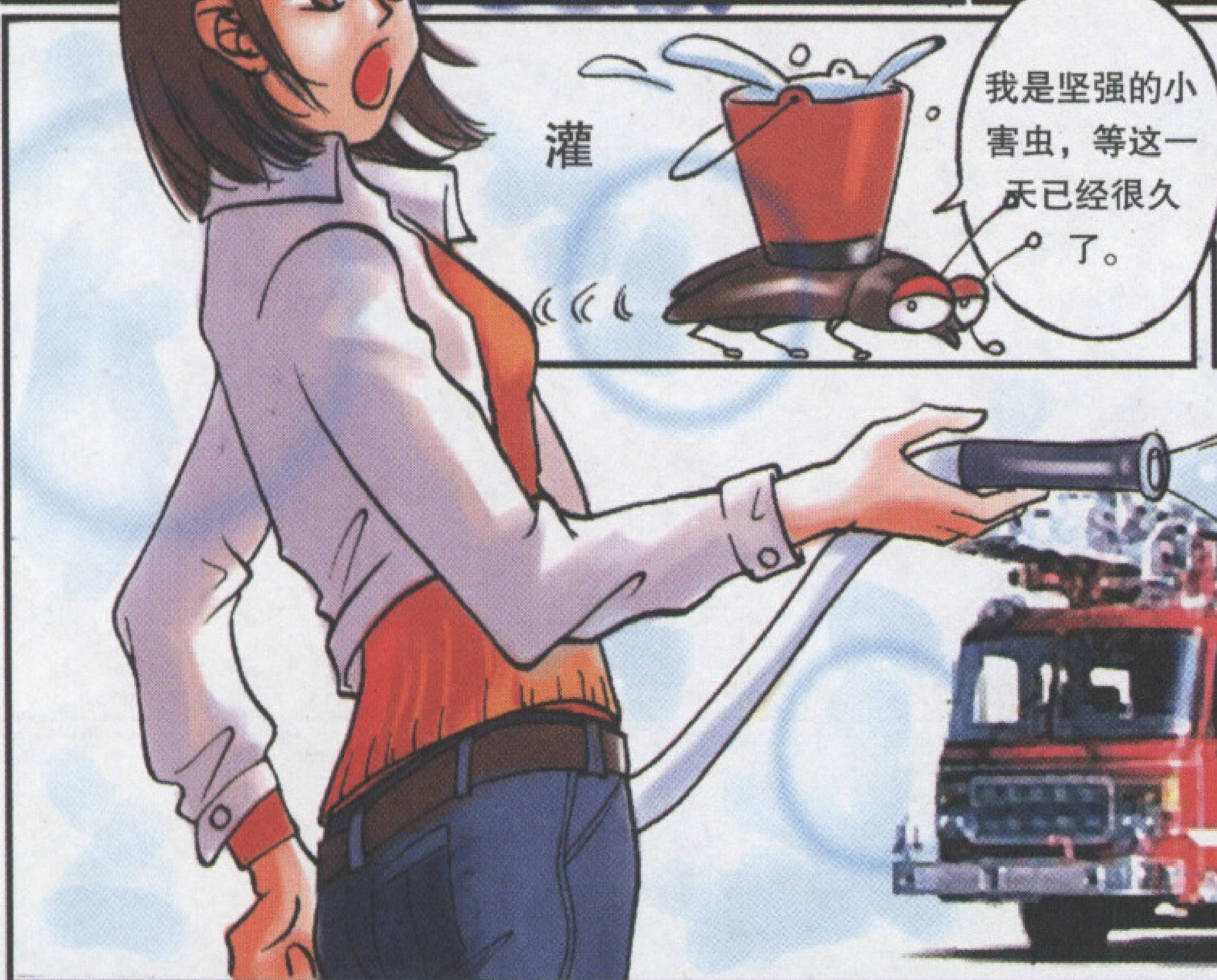


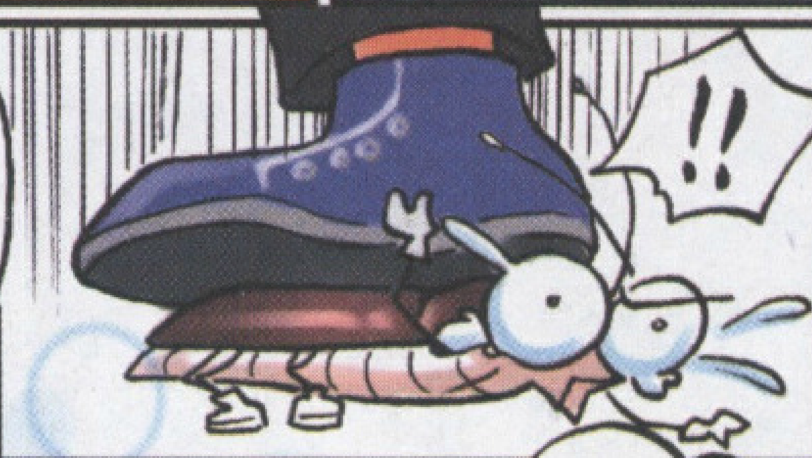












我们的灌水园地在各个编辑的精心灌溉下日益繁盛。
第二天……
早呀！
推
哗啦啦！！
怎么回事？知道现在是冬天吗？
我要感冒了，大软的未来将不堪设想！
！
My God！
黑暗
灌！我灌灌灌！
冲啊
灌水啊！
喂119吗？这里发生水灾……
你们还要灌？！
谁来阻止他们……
请各位去往“大软”办公地点的朋友注意，目前该地点灾情严重，据说已波及附近居民……



## 专题讨论 在游戏界，是否需要将公平进行到底?

如今在体育界已经很少有人不把“公平竞争”当回事了：如果不是具有非凡的勇气或者掌握最尖端的技术（比如当年马俊仁自己做的秘方王八汤），一般人不敢把药罐带到奥运会上当过街老鼠。但东边日出西边雨，目前游戏界各种“旁门兵刃”的出现则是方兴未艾：《石器时代》、《龙族》等网络游戏的外挂，CS、DF、暗黑、星际等支持联机对战的修改器，早已不是什么稀罕物。有了这些东西的辅助，即便刚入门的菜鸟也能把久经考验的大虾打得干瞪眼。对此，有的玩家自然痛心疾首，但拿着修改器过瘾的同志们也有自己的理由——游戏不就是玩吗？不赢房子不赢地，你那么认真干嘛？既然说来说去说不清楚，所以我们干脆请各路高人当面辩论一场：

**正方：** **公平是游戏者的通行证，作弊是游戏者的墓志铭。当你有了一双欺骗的眼睛，在白天也看不到任何光明！**

**晶合后院 标准数码：**在网络游戏里作弊最起码是对其他玩家的一种不尊重，也是对游戏规则的一种严重破坏。联系到现实思考一下，我也终于理解中国人为什么不爱排队了。游戏固然仅是游戏而已，但我们不只是游戏着游戏，我们还在游戏着自己的人生，游戏形式是虚幻的，但内涵却是真实的，我很不情愿看到作弊器破坏了这种真实……

**晶合后院 追魂剑：**对于游戏，如果没有外挂程序，厂家就可以把精力集中于游戏的完善和进一步的开发上，就可以更好为广大玩家服务啦。

**新浪网友 隐月游云：**游戏是一种娱乐，但网络游戏已经包含了丰富的社会关系在里面，你时时刻刻都在与他人互动。如果仍然只考虑自己“爽”，而无视其他人的感受的话，这个社会是无法维持下去的。UO在中国的遭遇便是明证。

**新浪网友 fightto：**作弊是最无聊的，其实当你用外挂时你已经失去了很多游戏的乐趣。游戏的寿命也相对缩短了，哎！现在谁要是玩石器、金庸不用外挂那他简直就是世界上最纯洁的人。无奈无奈。

**反方：** **从来就没有什么救世主，也不能指望公平，当游戏的快感不能体味，要用作弊来斗争！**

**晶合后院 蓝水中人：**人的生命是有限的，如果玩游戏作弊能给人带来和不作弊时同样的娱乐，那样会节省很多时间，比如很多RPG。

**晶合后院 我是单欣：**玩家玩的是一种痛快的感觉，并不在乎什么公平与否，只要高兴就好。什么是游戏，就是玩的一种方式罢了。至于怎么玩，掌握在我们自己手中。

**新浪网友 f90x：**我觉得从来就没有什么“公平”，将来也很难，先不提作弊的事吧，单是说上网的条件，我用小猫拨号，人家爽的用什么光缆专线，怎么跟人玩呀？另外，服务器的OP们拿什么来监控呢？有作弊你就BAN，那么新出现的作弊呢？别人知道吗？网管自己知道吗？所以说，凑合着瞎玩吧，只要不是有意要做什么职业玩家，应该能把作弊的家伙看得很淡，玩得郁闷时，自己也作弊改一把，真有意思！

**新浪网友 回回阿合马：**欺骗也是一种力量！真小人至少比伪君子好——关键是要有勇气将无耻进行到底！

**新浪网友 loser008：**记得足球里明文规定不允许用手触球（门将自然除外），但是一代球王马拉多纳楞是用小手捅进去了一个；记得拼刺刀时“武士”精神要求不允许乱来，可是有个电影就有日本鬼子说八路军不好，因为拼刺刀时八路开了枪；再说现代战争吧，美国鬼子无论是打伊拉克还是南斯拉夫乃至现在的阿富汗都没有给对手什么公平的机会……所以，为了打击对手，我才不管什么十八般兵器还是旁门左道的另类暗器，让对方去死吧！

**观众+评委：** **不偏谓之“中”，不易谓之“庸”。真理不可能存在于对立的两极。让我们平心静气寻找争论的根源……**

**新浪网友 liyoujiagb：**那些在网络世界中风光的高手在现实世界中绝对是一些窝在小角落里的消沉人物，因为一个正常人不可能整天泡在虚拟网络世界中追求无休止的进阶！网络世界中的高手靠消耗时间和金钱来创造神话，他们并不值得任何人的尊敬和崇拜。

**新浪网友 infernodie：**如果一个游戏到了没有外挂就玩不下去的地步，那它本身就是一个失败的应该被淘汰的游戏，因为游戏不合你的口味而作弊这根本就不是理由。在网络游戏中作弊不是什么良不良心的问题，你使用外挂就等于在游戏中比别人拥有更多的特权，如果别人都用只能说那是集体作弊。

**新浪网友 lbmmmmmm：**我认为外挂的产生和网络游戏没能摆脱RPG游戏的框框有关。既然我们玩最终幻想可以靠巫师过关，网络游戏为什么不能没有外挂呢？如果网络游戏能更多体现文化和生活，不只是疯狂升级才能生存，比如设立专门的商业角色，使赚钱不依赖技能级别的提高，而是依靠“专业人士”，我想能有很多玩家踢掉外挂而转入新颖的角色。

**晶合后院 美丽人生：**作弊当然不好了！这是不公平的！但是每当一个新的外挂出来，官方就要出更高版本的补丁。这也是个互相促进的作用嘛，不然技术总是停滞不前也不好。

# 后院的七嘴八舌

◆怀念——

**晶合后院 魔导士：**

每次来到大软，都会看到云起被包围着。

我就想，云起是怎样走到大软这片舞台的焦点处呢！

她来到这片世界时有着怎样的光彩呢？

我在想念，想念一首歌。

她是飞在云上吗？看着无常纠缠着世人还能自在地飞翔；

她是游在云中吗？不尽的晶莹和彩虹是她依然从容的心？

她是飘在人间吗？如许的纷扰和坎坷阻得住她的目光？

我不知道。

依然的，云起还是云，我的心还是飞不起。

那一天的月光呢？

**云起：我把月亮偷走了，你不知道吗？**

◆询问——

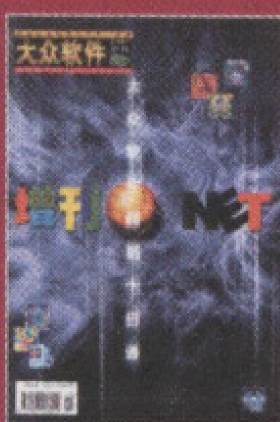
**晶合后院 zone：**

大软出了好多新书！E3第一手的接触、纯文本、飞鸟一夏。我这里都买不到！我区在福州路科技书店的大软服务部，也没有找到这些书。

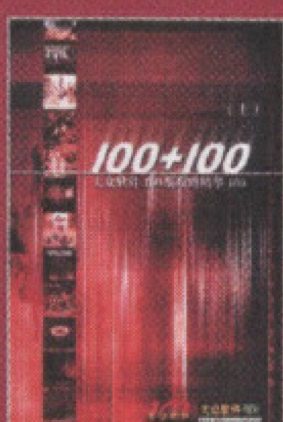
**小编：到本期杂志出版为止，2001年《大众软件》所出图书有：**



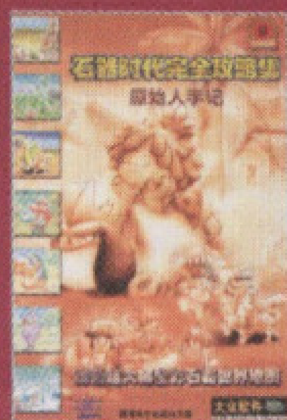
触摸未来——E3大展



增刊.net



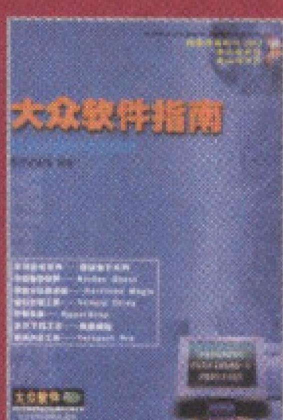
大众软件100期攻略精华100



石器时代完全攻略集——原始人手记



正义的力量——半条命·反恐精英完全战术手册



大众软件指南——经典工具软件全解析



盟军敢死队2详尽攻略本



《电脑新时代》所出图书：飞鸟一夏

**在当地买不到这些书的读者可以直接和杂志社的邮购部门联络，他们的电话是（010）82634092、（010）82634107。**

◆情绪——

**晶合后院 忘情天书：**

算算看，我也可以说是大软的忠实读者。从创刊号到现在一期没落过，看了6年了，也因此看了6年的排行榜。当我看到仙剑的上榜周数为51时，真是无奈啊！我是仙剑的拥护者，但也不愿意看到它在榜上高居不下，该歇歇了。我知道这些游戏是经典，大家都投它们的票，为什么就不让它们步入“名人堂”呢？歌曲排行榜上雄霸到规定周数的歌曲都会撤下，游戏榜为什么不？做到这点应该不难吧！这样可以给大家更多的选择余地。

**小编：排行榜从下一期开始将有很大的变化，请看这一期的榜评……（我可不是在做广告）**

◆迷惑——

**晶合后院 夜长梦多：**

我有点晕，碧落要去做一本叫《锐》的杂志？那《水晶宝合》呢？还有那本看上去像《大众软件》的《大众游戏》是怎么回事？

**小编：再郑重解释一下，大家可要记住了！2002年，《大众软件》杂志社旗下有4本杂志——《大众软件》（老杂志，新面孔）、《大众游戏》（精致的游戏杂志，大16开，160页全彩手册，带光盘）、《电脑新时代》（电脑硬件杂志，以硬件为时尚）、《锐》（原《水晶宝合》，电脑周边双CD，32开160页全彩手册）。**



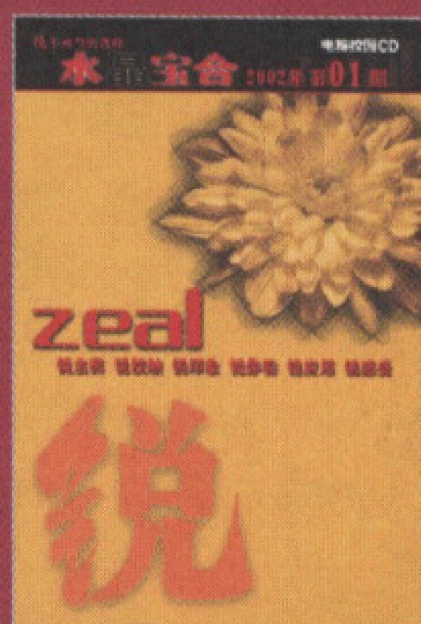












# 黑暗的最终榜评

为了打发我来写榜评他们想了无数的理由。譬如年底了啊，譬如去年12月的榜评也是我写的，譬如我特擅长回顾啊，最离奇的一条是"明年要改彩版了"，实在不明白改彩版和榜评有什么牵连。我特意去编辑部办公大厅转了一圈，冲着本榜的新任榜主林晓喃咕："谁给你出的主意啊？"林晓莞尔，只听得周边座位上一阵窃笑，大家都表明对此事一无所知。

其实我是热爱写榜评的，我甚至还曾梦想成为一名专职的榜评写作者，来把持游戏业界内最大的话语权。我想象中的榜评充满了诡异多变的词汇，字节中尽是埋伏和陷阱，所有的数据指向不同的迷境，最后我才将包袱一一抖响……这样的想象总是被拿到的榜单轻易打败，我的天啱！又是《仙剑奇侠传》。

本期TOPTEN《仙剑奇侠传》以2099票高据榜首，《暗黑破坏神Ⅱ》、《星际争霸》尾随其后。我翻开总第90期杂志想看看去年的那一天我到底写了些什么，意外地发现去年的三甲和本榜几乎一样，除了次序略有颠倒。去年12月榜《星际争霸》为状元，《仙剑奇侠传》、《暗黑破坏神Ⅱ》分列其后。好吧，终于忍无可忍了。

我把榜单扔在一边，拿起话筒拨了31个电话，要求在线召开晶合实验室紧急投票。同时，我进入了晶合内部论坛，发起TOPIC为"关于取消TOPTEN GAME龙虎榜栏目的倡议"投票。5分钟后刷新投票结果，显示为30票同意1票反对。我连忙电话通知林晓："喂？林晓么？哦，你是鼓楼？麻烦你帮我找林晓……。喂！林晓啊，你的栏目结束了，从今天起你带薪休假，想出新的栏目再来上班吧。"

当然，事实不会是描述的这么简单，尽管期间充斥黑幕和假象，但结束已经是必然。细心的读者会注意到本期龙虎榜有"结束篇"这样的字样，推举我来写榜评的根本原因到现在暴露无疑——我素来心狠手辣冷酷无情，玩仙剑从来不哭，写最后一篇榜评这么悲惨绝伦的事情舍我其谁。

评选"我喜欢的5个游戏"已经很多年了，我们也能体会大家对于自己所喜欢游戏的殷殷之情。应用榜导入了名人堂制度，进入名人堂的软件已是每台电脑的必备软件；游戏龙虎榜不会导入这个制度，但在"我喜欢的游戏"榜行将结束，完成其历史使命之际，我们推出了自本榜设立以来总得票数前10名游戏，希望每一个热爱游戏的玩家都能记住这些已经融入我们成长过程的作品。

自2002年1月榜开始，这将是一个全新的游戏龙虎榜，"我喜欢的5个游戏"选票已经变革为**"我正在玩的游戏"**。要求您将当月正在玩的游戏填入选票，数额为1—5个，1个不算少5个不算多，让我们的游戏龙虎榜能真正反映现状，当然，如果您从1995年开始玩"仙剑"，到现在还是忍不住想玩，那您继续填"仙剑"我也不反对。

还有，以后的每月榜评将改为**"TOP TEN月报"**，所以我的榜评也就是"最终榜评"了。

晶合实验室 水晶

## 经典游戏名人堂

1995年10月——2001年12月

| 游戏名称 | 总票数 |
|---|---|
| 仙剑奇侠传 | 135421 |
| 星际争霸 | 70954 |
| 命令与征服 | 58719 |
| 金庸群侠传 | 52565 |
| 魔法门之英雄无敌Ⅲ | 52557 |
| 大航海时代Ⅳ | 48189 |
| 轩辕剑Ⅲ | 48086 |
| 盟军敢死队 | 46002 |
| 心跳回忆——永远属于你 | 45606 |
| 大富翁Ⅳ | 45314 |

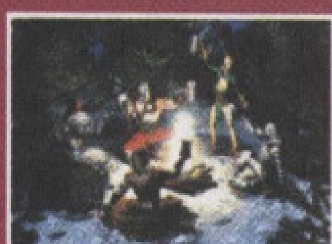
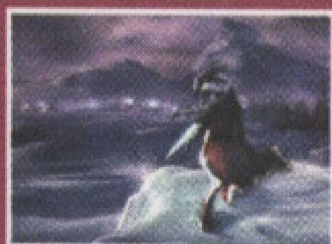
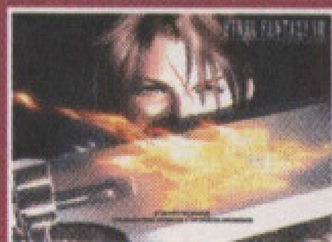
## 十二月幸运读者

| | |
|---|---|
| 四川 丁小龙 | 吉林 付坤 |
| 江西 魏文青 | 河南 杨巍 |
| 江苏 吴志东 | 浙江 甘扬 |
| 陕西 谢凡凡 | 湖南 敖巍 |
| 上海 杨晔 | 黑龙江 张镇 |

**本期幸运读者将获得由天人互动软件技术有限公司提供的游戏《美丽创世界》一套。**




# 龙虎榜结束篇

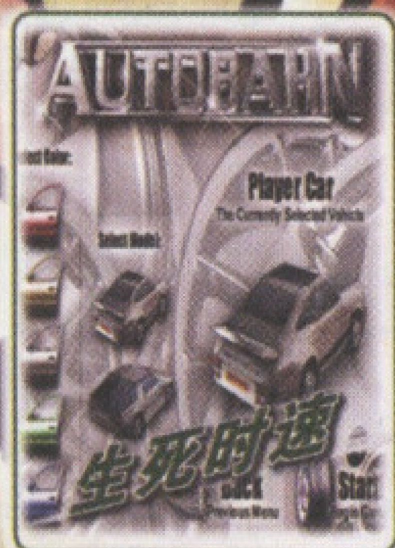
| 图片 | 排名 | 变化 | 游戏 | 票数 | 制作 |
|---|---|---|---|---|---|
|  | 1 |  | 仙剑奇侠传 | 2099票 | 大宇 |
|  | 2 |  | 暗黑破坏神 II | 1986票 | BLIZZARD |
|  | 3 |  | 星际争霸 | 1904票 | BLIZZARD |
|  | 4 |  | 半条命——反恐精英 | 1573票 | SIERRA |
|  | 5 |  | 轩辕剑 III 外传——天之痕 | 1528票 | 大宇 |
|  | 6 |  | 轩辕剑 III | 873票 | 大宇 |
|  | 7 |  | 生化危机 III | 651票 | CAPCOM |
|  | 8 |  | 最终幻想 VIII | 679票 | 史克威尔 |
|  | 9 |  | 大航海时代 IV | 600票 | KOEI |
|  | 10 |  | 石器时代 | 573票 | JSS |
| | 11 |  | 魔法门之英雄无敌 III | 544票 | NWC |
| | 12 |  | 剑侠情缘 II | 535票 | 金山西山居 |
| | 13 |  | 帝国时代 II | 417票 | MICROSOFT |
| | 14 |  | 傲世三国 | 348票 | 目标 |
| | 15 |  | 大富翁 IV | 290票 | 大宇 |
| | 16 |  NEW | 三国志 VII | 289票 | 光荣 |
| | 17 |  | 盟军敢死队 II | 214票 | PYRO |
| | 18 |  | 剑侠情缘外传——月影传说 | 123票 | 金山西山居 |
| | 19 |  | 新仙剑奇侠传 | 98票 | 大宇 |
| | 20 |  | 仙剑客栈 | 96票 | 大宇 |

# 另类大富翁

仅售38元

花钱万岁!!

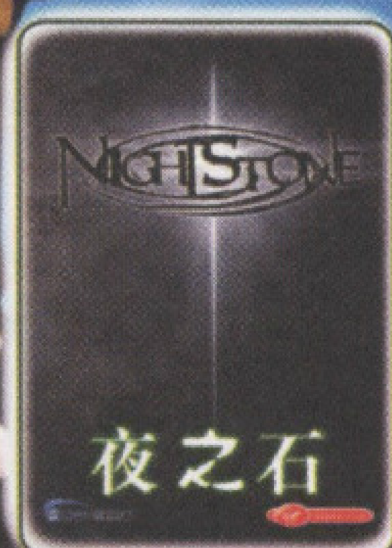
花钱去




38元 12月上市




38元 12月上市




38元 2月上市

同步上市，敬请关注!

晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

地址：北京海淀区阜甲店130号恩济大厦413室
邮编：100036 网址：www.jhgame.com
电子函件：support@jhgame.com

电话：010-88118588-5012 传真：010-88135693
技术支持：010-88118588-6000
销售：010-88131971

RAYS




蓝莓蓝：一个人安静地遐想，这份悠闲只有我知道。

苹果绿：有点不成熟？纯真也是种快乐。

青柠青：爽爽快快，正是我的青春作派。

雪梨白：最快乐的时刻，莫过于和纯洁的自己独处。

秋橘橙：灿烂笑容的奥秘，是我拥有一颗开朗的心。

西瓜红：喜欢看他脸上的羞涩，那是初恋才有的颜色。

香蕉黄：明快、动感，活力十足正是魅力所在。

# 七彩常鲜，快乐不变！

## V8060 CDMA声色俱佳，让快乐尽传递，生活常新鲜

摩托罗拉首款机卡分离的CDMA手机隆重上市！V8060特有超清晰音质，诉说快乐心情如在耳畔；七色背景灯随心变换，多彩快乐常伴你心；稚趣可爱的动画屏保和多种下载或自编的铃音#，让你生活多姿彩，快乐常新鲜。

欲知更多快乐绝招，请打开你的V8060。

其它主要功能：

- 语音拨号
- 全中文输入，中文短信息*
- 录音记事
- 大容量电话本

#视系统状况及网络商提供服务而定　　*需网络支持

摩托罗拉 第1款 CDMA 机卡分离手机



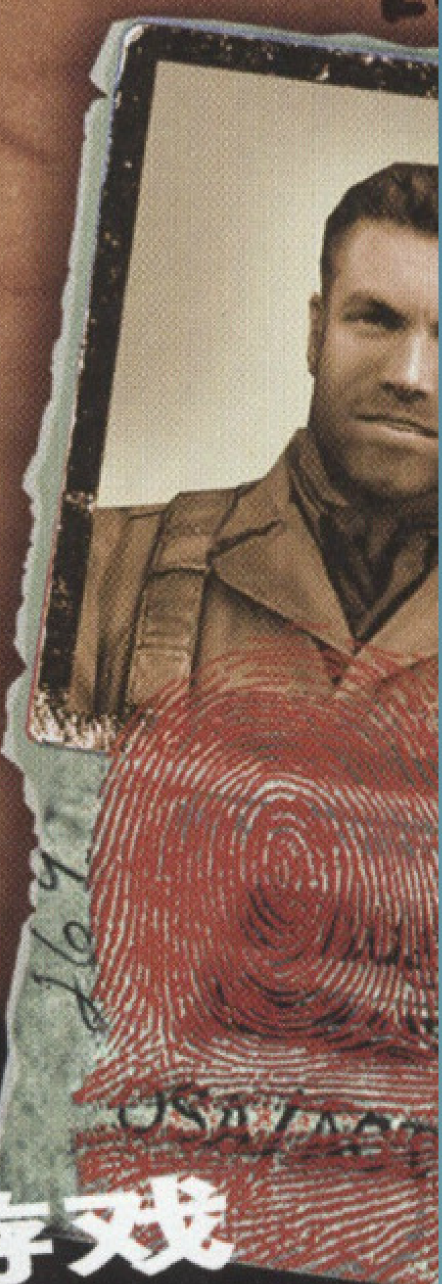

V8060 CDMA

欢迎致电摩托罗拉热线：800-810-5050，010-65642405或浏览中文网址：www.motorola.com.cn

孤胆英雄 重返狼穴







好评热卖中49元

内含联网对战卡

(授权CD-KEY)

赠图文攻略

The Blitzkrieg begins this Christmas.

网络联机重点推荐游戏

911事件后北美及欧洲销量第一的战争游戏 让你亲身体验规模空前的反恐怖战争

真实巨大的游戏空间

数量众多的控制单元

空前庞大的战斗规模

功能强大的编辑器

49元
全国好评热卖中
赠《闪点行动—战地生存手册》及资料光盘

向恐怖分子全面宣战!




中文版

闪点行动

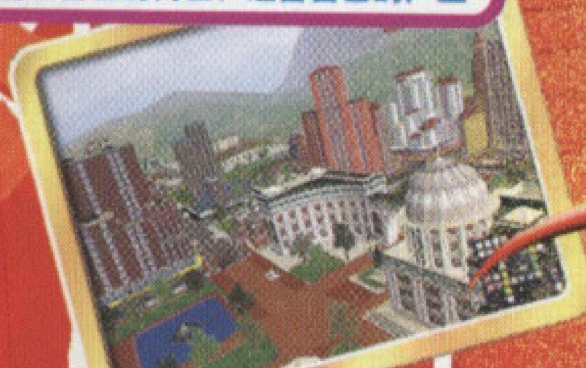
雷霆救兵







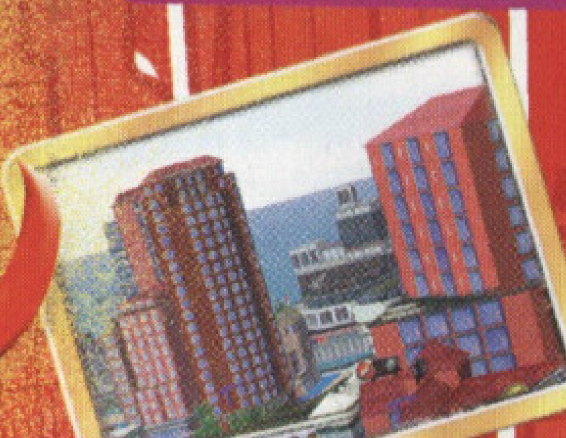












全球著名的电脑品牌戴尔
提供高效实用的电脑



DELL DIMENSION™ 4300S台式机，采用英特尔® 845芯片组，支持英特尔® 奔腾® 4处理器和PC 133 SDRAM内存。 这一全新技术组合，在给渴望英特尔® 奔腾® 4处理器动力的用户带来更高机器性能的同时，提供了高超技术与合理价格之间的卓越平衡。可谓鱼与熊掌兼得。

英特尔® 奔腾® 4处理器与PC133 SDRAM内存的组合，意味着它能向客户提供非凡的多媒体体验和投资保护。 例如，在音频方面，英特尔® 奔腾® 4处理器可快速把CD转录成MP3格式，创制并编辑音乐； 而在视频领域，它可流畅回放万维网下载内容，轻松制作录像节目。

更值得一提的则是它全新时尚的深灰色轻薄型机箱，可立可卧，适用于各种办公环境。机箱的开启采用 "蚌壳式" 设计，直立占用面积少于50平方英寸，为业内最纤巧的台式机之一。 外观迷你，动力却不容小瞧，这就是DELL DIMENSION™ 4300台式机的都市魅力。

如要获得戴尔全系列产品采购指南，请访问：
http://dell.sina.com.cn
商业用户及个人用户请于周一至周五8:30-18:30、 周六9:00-15:00拨打戴尔计算机(中国)有限公司免费销售专线，
或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn



12月31日至2月1日期间，购买DELL DIMENSION™ 系列台式机，另加人民币**1999**元，即可升级至15英寸彩色液晶显示器。

## DELL SmartPC™ 200 台式机 英特尔® 奔腾® III处理器1GHz —— 经济商用型台式机

- 128MB SDRAM内存／20GB¹ 硬盘
- 主板集成声卡、显卡
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 48倍速最大CD-ROM
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2001／金山词霸 金山打字通游戏版／RichWin
- C／Net Fast Ethemet 10／100 Mbps Wake-on-Lan PCI卡
- 3.5英寸软盘驱动器／鼠标及键盘
- 1年送修

标准配置价 人民币 **5,899**
北京、上海、广州收取最低运费其它酌加
E-VALUE 配置代码: HB211009Z-810124
商业用户限购5台

## DELL DIMENSION™ 2100 台式机 英特尔® 赛扬™ 处理器1GHz —— 经济增值型台式机

- 64MB PC100 Shared SDRAM内存
- 20GB¹ 硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡(可达到11MB动态显存技术)
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® 2000 Professional
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘／3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **5,699**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码: C240106-810124

12月31日至2月1日期间，购买此款台式机，
另加人民币888元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡，
- Harmon Kardon Stereo音箱，
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币688元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至40GB硬盘
- 升级至128MB内存，
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

## DELL DIMENSION™ 4300S 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.4GHz —— 高效实用型台式机

- 128MB 133MHz SDRAM内存
- 20GB¹ 硬盘
- 16MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- 集成Sound/Blaster@PRO/16兼容声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年上门服务，第2年第3年送修

标准配置价 人民币 **6,599**
北京、上海、广州收取最低运费其它酌加
E-VALUE 配置代码: HB212009Z-810124

## DELL DIMENSION™ 4300S 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.6GHz —— 高效实用型台式机

- 128MB 133MHz SDRAM内存
- 40GB¹ 硬盘
- 16MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- 集成AC97声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **7,599**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码: C240107Z-810124

12月31日至2月1日期间，购买此款台式机，
另加人民币688元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Harmon Kardon Stereo音箱，
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币488元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至256MB内存，
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

## DELL DIMENSION™ 4300S 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.7GHz —— 高效实用型台式机

- 128MB 133MHz SDRAM内存
- 40GB¹ 硬盘
- 32MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- 集成AC97声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 17英寸彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **8,799**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码: C240110-810124

12月31日至2月1日期间，购买此款台式机，
另加人民币688元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Harmon Kardon Stereo音箱，
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币488元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至256MB内存；
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

## DELL DIMENSION™ 8200 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.7GHz —— 强力梦幻型台式机

- 128MB RDRAM内存
- 80GB¹ 硬盘
- 64MB nVidia GeForce3 Ti200 DDR 图形加速卡
- SoundBlaster Live! Value 576Voice声卡
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘／3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **11,099**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码: C240111Z-810124

## DELL DIMENSION™ 8200 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器1.8GHz —— 强力梦幻型台式机

- 128MB RDRAM内存
- 80GB¹ 硬盘
- 64MB nVidia GeForce3 Ti200 DDR 图形加速卡
- SoundBlaster Live! Value 576Voice声卡
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘／3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **11,299**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码: C240112-810124

## DELL DIMENSION™ 8200 台式机 英特尔® 奔腾® 4处理器2.0GHz —— 强力梦幻型台式机

- 256MB RDRAM内存／80GB¹ 硬盘
- 64MB nVidia GeForce3 Ti200 DDR 图形加速卡
- C/Net Fast Ethemet 10/100 Mbps Wake-on-Lan PCI卡
- SoundBlaster Live! Value 576Voice声卡
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装 Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘／3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **15,999**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码: C240116-810124

12月31日至2月1日期间，购买此款台式机，即可免费升级至17英寸彩色显示器，或可免费升级至CD-RW，或可获得节省人民币300元的优惠。

以上促销优惠和赠品数量有限送完为止

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。＊国际服务仅限全球29个国家。

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统 www.microsoft.com/piracy/howtotell
商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线

intel inside pentium 4

戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

| 免费电话订购 | 未开通800地区请拨打收费电话 |
| --- | --- |
| **800-858-2259** | **0592-818-1868** |



DELL™ 戴尔™

邮发代号：82-726
刊号：ISSN1007-0060